MASTER SYSTEM ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ SEGA

SUPERGAME

ANO 2 - Nº 17
DEZEMBRO DE 1992
CR$ 22.000,00

SEMPRE AS MELHORES DICAS!!

THUNDERFORCE IV
e outros jogos incríveis para SEGA-CD!!

TOM & JERRY DETONADO!!

SUPER BRINDE!!
Um cartaz bárbaro!!

O DELICIOSO JOGO DO McDONALD'S

ENSINAMOS COMO ACABAR ATOMIC RUNNER!

O HOMEM DE AÇO VAI SALVAR AS SUAS FÉRIAS!

SUPER-OLIMPÍADA 92
Confira os ganhadores da 3ª etapa!

A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

BRASIL: *Mesbla • **SP:** Fotótica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Catv Eletrônica • Irmãos Duarte • Jetsom • Star Presentes • Foto Veda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • J. M. Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappim • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G. S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Foto Ueda • Power Convertion • Brasimac • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Crimar • Hi-Tec • Tavatel • Brasimac • **RJ:** Foto Mania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Ótica Suiça • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transis tora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • A. Schock • Brasimac • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Aldo Componentes • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi • Tradisom • Brasimac • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano Benedeti • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Vipron • Palácio Musical • Rádio Vitória • Ele tro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica C onfiança • F. Walter • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Eletrônica TV Rádio • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Eletrônica Yang • Super Toy • Hyper Shock • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • **MT:** Brasimac • **GO:** Brasimac*

ESTAMOS NOMEANDO O REPRESENTANTES

NESTE Nº

Thunderforce IV

Uma grande sensação que acaba de sair no Japão!

TOM & JERRY

Nossos pilotos contam tudo sobre esse jogão divertidíssimo!

4. Carta do Chefe

6. Cartas

7. Super-Olimpíada

10. Rola Lá Fora

12. Saiu no Japão
O ótimo Thunderforce IV, além de Salmon King para os pescadores.

14. Saiu nos States
Superman, Mc Kids, James Pond III e Global Gladiators .

20. Mega Especial
Atomic Runner de cabo a rabo na bandeja!

26. Supertáticas
Ninguém consegue fazer igual!

34. Master Especial
Um jogo de gato e rato.

37. Dr. Kissab

38. Superjogos
Greendog, Spy vs. Spy, Spellcaster e outros lançamentos nacionais.

39. Clube do Chefe
As reflexões do nosso líder sobre o futuro de videogames.

45. Macetes da Galera

46. Podium

SUPERMAN

O herói mais popular de todos os tempos chega para Mega.

Atomic Runner

Imagine! Fase por fase deste petardo, com todas as dicas pra você!

NOVA CULTURAL

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thomé

SUPERGAME

Número 17 — Dezembro de 1992

REDAÇÃO
Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes
Assistentes de Arte: Simone Leandro e Maria Cristina Braga
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli
Colaboradores: Márcia Maresti Lima, Marcelo Câmera (textos), Thiago Sorrentino, André Biancardi (pilotos), Fernando Sampaio, Fran Moreira (fotos), Reinaldo Moraes, Emílio Damiani (quadrinhos), Ricardo Vivona (ilustrações).

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado

Diretora responsável: Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda., Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, SP

Central de Atendimento

Tel. (011) 851-3111

Para sugestões, reclamações dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para:
Revista Supergame/Central de Atendimento
Al. Min. Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - Cerqueira César
São Paulo, SP

Assinaturas: tel. (011) 851-3111

Números Atrasados:
Dirija-se ao distribuidor DINAP de sua região. Ou, por carta, à DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP.

Impressão
Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.

"Uma Olimpíada só faz o maior verão".

É com imenso prazer que escrevo mais essa carta para a minha cativa e fiel galera. Saúdo-vos, portanto!!! Bom, o dia sempre chega. A fase preliminar e classificatória da nossa Super-Olimpíada 92 de Videogame Fiquei felicíssimo pelos números dos recordes dos leitores. E janeiro será o grande mês. Quem foi que disse que nada acontece no país durante o verão??? A grande final da nossa olimpíada será um mega evento. Estou providenciando tudo. O local está sendo mantido em segredo para evitar aglomerações. A mídia já está agendada e a cobertura completa da apuração e premiação será de primeira! Enquanto isso, na Redação... mais uma edição da mega revista SG chega até vocês. Tá caprichada! Vocês sabem que vem vindo aí mais material selecionado pela minha poderosa equipe. A cambada não teve sossego.

Comigo não tem essa de dica boba ou que não funciona, password que não acontece, macete furado. Testei tudo, duas vezes, pessoalmente. O responsável pela informação manuseando o joystick, eu de olho na tela, chicote na mão. Sobrou chibatada até dar certinho. Depois de mim, eles puderam jogar todos os lançamentos, adoramos Superman. Vocês também vão amar! O pessoal não descansou enquanto não terminou Atomic Runner, de fio a pavio. Tá tudo aí pra vocês se fartarem. Pro empapuço ser total, pra não ficar faltando nada, damos Tom & Jerry completamente destroçado. Agora é com vocês. Vamo lá, cambada. Leitor da SG é da minha jurisdição. Quero todo mundo de joystick numa mão e SG na outra. Té loguinho, babies!!!

O CHEFE

Uma ficha técnica para ninguém botar defeito

A ficha técnica da SG traz informações importantes sobre lançamentos em um formato conciso. É só bater o olho para saber quantas fases tem um jogo, o número de mega, fabricante, modalidade, etc. Logo abaixo vem as notas do Chefe, organizadas numa escala que vai de 0 a 100. Veja o exemplo ao lado. (N/D não disponível).

FICHA TÉCNICA
Nome: Arch Rival
Console: Mega Drive
Modalidade: Esporte/Tiro
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Flying Edge
Capacidade: 4 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	60
Gráfico:	69
Som:	82
Diversão:	90

NO GALPÃO, DONO DE LOCADORA QUE VIRA FREGUÊS PÁRA DE PAGAR A CONTA.

Promoção "Vire Freguês do Galpão". Em toda compra de produtos Tec Toy você recebe cupons para juntar e trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive.

Quanto mais você compra, mais você leva sem pagar. E ainda ganha material promocional para a sua locadora em todas as compras. O Galpão é assim: você vira freguês e a gente mesmo põe as suas manguinhas de fora.

Promoção válida só para videolocadoras até 31/7/93

DISTRIBUIDOR OFICIAL

TEC TOY

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

REPRESENTANTES OFICIAIS

Interior de São Paulo - Ana Maria P. G. Abreu - Fone (0192) 32.6501/58.2828 ramal 247 • **Belém/PA** - Empreanort - Empresa Representações do Norte Ltda. - Fone (091) 233.0356 • **Brasília/DF** - CVA - Com. Importação e Representação Ltda. - Fone: (061) 351.9009/351.0292 - Fax: (061) 581.4125 • **Campo Grande/MS** - Robson José Oliveira - Fone: 384.3993/624.1085 - Fax: 624.2214 • **Cuiabá/MT** - Trade Publicidade Ltda. (Roberto Bruce) - Fone: (065) 323.2758 • **Curitiba/PR** - Business Representações Com. Ltda. - Fone: (041) 257.2760 - Fax: 356.1044 • **Fortaleza/CE** - Magalhães Representações Ltda. - Fone (085) 231.8377 - Fax: (085) 231.4322 • **Goiânia/GO** - Feliciano Carvalho Machado - Fone: (062) 225.1714 • **Niterói/RJ** - Aristheu de Medeiros Lopes - Fone: (021) 716.4123 • **Porto Alegre /RS** - Claudio Fernando Silveira - Fone: (051) 249.8184 - Fax: (051) 340.5426 • José Carlos Valencio da Silva - Fone: (051) 330.2158 • **Recife/PE** - Lumarbes Com. Representações Ltda. - Fone: (081) 432.2507 • **Rio de Janeiro/RJ** - Artur de Souza Lemos Filho - Fone: (021) 590.7043 - Fax: (021) 278.1247 • Crivano Video Representações Ltda. - Fone: (021) 253.5678 - Fax: (021) 233.2930

CARTAS

Chefe arregaça as mangas e manda que leiam as cartas em voz alta.

JOGOS DE MASTER

Caro Chefe, adoro a revista pois contém informações dos consoles da SEGA. Aí vai uma sugestão: por que não publicam cartazes dos jogos de Master?

Douglas Jun Haraguchi
São Paulo — SP

RdC: *Caro Douglas, adoramos vocês que curtem a SEGA. Claro que publicamos, aguarde que vem cartaz de jogo de Master por aí. Abraço grande.*

PODIUM

Cara SG. Estou escrevendo para agradecer a carteirinha de sócio. Achei superlegal. Eu e mais 3 colegas terminamos R-Type, jogando uma fase cada um. Podemos mandar o recorde para Podium? Por que nunca apareceu a cara do Chefe na SG? Gostaria muito de vê-la (deve ser muito simpático). Valeu a força, até a próxima!

Eric de Carvalho
São Paulo — SP

RdR: *Vocês devem mandar correndo o recorde para figurar em Podium. Estão esperando o quê? A cara do Chefe já apareceu várias vezes na SG, sempre em caricaturas pra lá de lisonjeiras. É o máximo que ele admite. Foto ele rasga, diz que não ficou boa, que é a qualidade do filme, o tipo de lente da câmera ou incompetência do fotógrafo. Simpático??? Cê tá brincando, né? Até.*

TAZ MANIA

Graaande Chefe! Você tem uma graaande revista! Na edição nº 14, o Rômulo fundou o PAC, também estou a favor deste partido. Sem aquela estratégia de Taz Mania eu nunca terminaria. Por que

vocês não dão a estratégia de Terminator? Por que não fazem os posters de Terminator, Spider Man e Super Monaco GP II (com Ayrton Senna)? Foi só uma sugestão. Vê se publica minha carta. Falô!

Ivan Martins
São Paulo — SP

RdC: *Grande Ivan, sua carta mostra que você é inteligente, sabe escolher o melhor e reconhecer o que está certo hoje em dia. Saiba que isso já é muito. Tem gente de montão escolhendo errado e depois se arrependendo. O PAFC (Partido a Favor do Chefe) está crescendo muito e eu estou pensando em me candidatar nas próximas eleições. Adorei as sugestões e já pus a "poderosa" pra trampar. Grande abraço.*

QUEM ESPERA, ALCANÇA

Olá, Chefe, tudo legal? Escrevi para vocês para parabenizá-los pelo trabalho e desempenho de toda a equipe. Mas há um probleminha. Estou muito chateado, por vocês não colocarem o nome do nosso clube (Mega Club e Cia). Agradeço também pelo cartão do clube do Chefe. Valeu!! E Chefe, boa sorte com o motorista!

Wellington dos Santos Mafra
Itaquera — SP

RdC: *Gracias, caro amigo. Mas pera lá. Não fique chateado com o Chefinho, ele não tem culpa. São milhares e milhares de cartas que chegam à redação, e muitas vezes não damos conta de publicá-las todo mês. Aguarde que sua hora vai chegar. A Supergame tarda mais não falha. Quanto à motorista, posso lhe dizer, Wellington, que é sorte, muita sorte!*

NOMES E VÍCIOS

Caro Chefe.
Gostaria de saber o seu nome e se você é mesmo viciado em videogame?

Rômulo Grochi
Turvo — SC

RdC: *Como assim? O nome do Chefe é Chefe. Sempre foi e sempre será. Pode perguntar para o pessoal da redação se não sou o maioral, o mais preparado e sensível para comandar a melhor revista de games do país (eu disse a melhor, viu? Não a mais alta ou a mais largal). Sou viciadíssimo em videogame. Pena que hoje em dia com tantos compromissos, mal dá tempo de quebrar um recorde.*

RdC: Resposta do Chefe
RdR: Resposta da Redação

Escrevam para
REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

SUPER-OLIMPÍADA 92 DE VIDEOGAME

A 3ª ETAPA JÁ TEM SEUS CAMPEÕES!

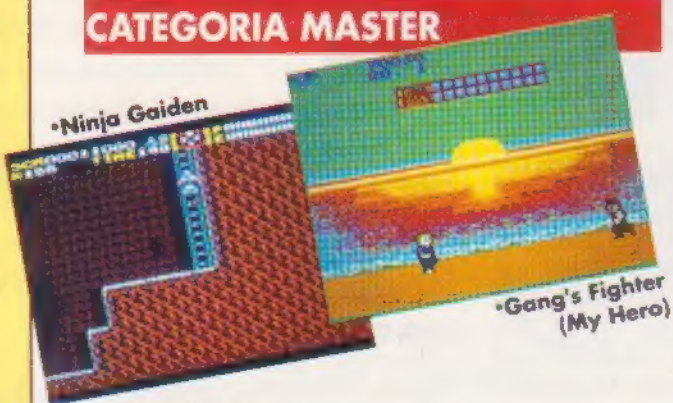
É inacreditável! Mas a galera detonou mais uma vez. Será que não tem game que vocês não dominem ?
Eu, como chefe supremo, tenho que admitir que essa moçada é radical na vontade de faturar prêmios. Essa Superolimpíada está mostrando umas feras que nem eu esperava.

E muito em breve eles estarão se enfrentando na final.
Já consigo até ver alguns de meus súditos arrasando na Disney. E outros curtindo seus Mega CD e Mega Drive, para inveja dos seus amigos.
Se você é um dos premiados, valeu! Se não é, aguarde : logo vem mais por aí.

OS VENCEDORES DA 3ª ETAPA

Aqui estão os dois finalistas desta etapa e um recadinho para os outros classificados.

CATEGORIA MASTER



1º e 2º prêmios
Passagem/Estadia/Boné/Camiseta

Daniel Ponte Vieira
Sobral - CE

Evandro Alves Camellini
São Paulo - SP

CATEGORIA MEGA

1º e 2º prêmios
Passagem/Estadia/Boné/Camiseta

Cristiano Monteiro de Barros
Santa Cruz do Capibaribe - PE

José A. Rosadas
Porto Alegre - RS

Os outros classficados, que terão direitos ao bonés, camisetas, diplomas ouro, prata e bronze, já estão sendo comunicados pelo correio.
Não adianta ligar para a redação! Quem ganhou vai ficar sabendo em casa, através de carta, ok?!

SUPERGAME

SUPER-OLIMPíADA 92 DE VIDEOGAME

Atenção, competidores: olho nestas correções de rota!

Pois é, caros súditos, lidar com mortais comuns é duro mesmo. No meio da animação geral, olimpíada rolando, recordes caindo, a cambada de técnicos e burocratas aprontou. E me obriga a descer do trono para dois esclarecimentos importantes aos concorrentes da Superolimpíada. Leiam com atenção, para não haver engano (enquanto eu decido quantas chibatadas aplicaremos nos burocratas) e voltem felizes pros seus joysticks!

CATEGORIA MASTER

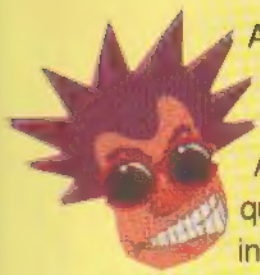
CATEGORIA MEGA

Primeiro aviso: quase todo mundo já sacou que, na Supergame 16, os novos jogos para a *4ª Etapa* saíram com os carimbos "Mega" e "Master" trocados. O correto é como está na foto: *Categoria Master: Psycho Fox e Running Battle. Categoria Mega: jogos E-Swat e After Burner.*
E atenção: para não prejudicar os competidores, a comissão julgadora decidiu: 1º) estender por mais 10 (dez) dias o prazo para o envio de cartas nesta última etapa. Ou seja: até *10 de dezembro* (dia da carta postada no correio) serão aceitas pontuações para essa fase!
2º) quem jogou a dupla E-Swat e After Burner para Master não será prejudicado: também estará concorrendo na categoria junto com os da dupla de jogos Psycho Fox e Running Battle.

Segundo aviso: na premiação da *2ª Etapa, categoria Mega*, houve um erro na leitura da contagem e um dos classificados acabou aparecendo em 4º lugar. Para que nenhum cobra fique de fora, a comissão julgadora decidiu incluir esse jogador *(Eduardo A. Garcia, São Paulo)* entre os classificados dessa 2ª Etapa para a fase final. Falou, galerinha? Então pau nos joysticks e felizes recordes para todos!

A HORA DA VERDADE ESTÁ CHEGANDO!

Vem aí a finalíssima da Super-Olimpíada de Videogame!

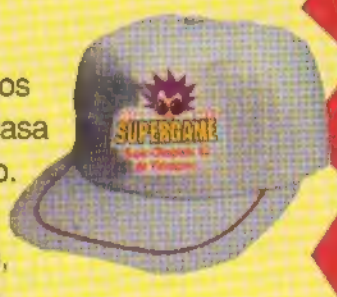


A SG está em festa! A Super Olímpiada de Videogame entrou na fase final! Agora é que nós vamos conhecer quem são as verdadeiras feras invencíveis do videogame. Ou seja, os **Top Gun** entre os meus súditos.

Foram meses e meses de sacrifício insano, onde eu, numa verdadeira enxurrada de cartas, tive que usar de minha magnânima justiça para escolher os melhores. Tá certo que o pessoalzinho daqui ajudou a classificar e contar os pontos de cada competidor. Mas isso é secundário.

Para a grande finalíssima, já estou preparando um local digno dos deuses do Olimpo!

As passagens para Disney World, os Mega CD's e os Mega Drives estão trancados no meu cofre-forte. Confesso que não vejo a hora de entregar aos verdadeiros donos.



Os classificados intermediários vão começar a receber em casa seus prêmios de participação. E olha que não é pouco, não! Afinal, ganhar um boné, uma camiseta e um diploma com o meu lindo rosto (olhem só as amostras) é um privilégio para poucos!

No próximo número, as 32 grandes feras serão convocadas para a competição final. E todos vão conhecer o local escolhido pelo grande Chefe que vos fala.

Para aqueles que não foram classificados ou que não participaram e ficaram marcando bobeira, um recadinho: não desanimem, outras promoções sensacionais como essa ainda virão. Afinal, um dos maiores objetivos da Supergame é tornar os jogos uma grande curtição para todos

!

SUPERGAME

ROLA LÁ FORA

NOSSO CORRESPONDENTE DÁ AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

TURTLES – The Hyperstone Heist

Um presentão de natal para os americanos: sai em dezembro o novo jogo das Tartarugas Ninjas, agora para Mega Drive. Deste vez o Destruidor capturou a Hyperstone, uma antiga esfera que tem o poder de encolher coisas. Ele quer levar o seu plano de diminuir Nova York e o resto do mundo. Com inimigos jamais vistos, e fases novas pelas ruas de Nova York, essa

versão é uma mistura de Turtles IV para SNES com o conhecido jogo de Arcade.

SEGA NA ONDA DO SURF

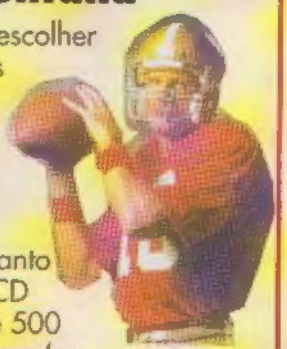
A Sega americana decidiu investir no filme "Surf Warriors". É a estória de dois irmãos que descobrem serem príncipes legítimos de uma ilha dos mares do Sul. Quando adquire poderes de artes marciais e a irmã descobre que pode prever o futuro através de seu Game Gear! Assim eles combatem os interesses perigosos do vilão que controla a ilha. A Sega adorou e resolveu lançá-lo para Genesis, Game Gear e CD.

GRANDES LANÇAMENTOS PARA SEGA CD!

Batman Returns

Com 20 fases, este CD englobará três jogos em um. Vozes digitalizadas e tela side-view não faltam. As armas também será bem mais completas. Você poderá contar com mini-bombas, Batarangs, garras e outras armas surpreendentes, sem falar nos morcegos treinados para atacar os inimigos. Batman poderá usar o Batmóvel e Batlancha também.

NFL Sports Talk 93 Joe Montana



Você poderá escolher entre 28 times da NFL, jogadores, as verdadeiras cores de uniforme e logotipos. Quanto ao som, este CD pode falar até 500 palavras e frases (na versão para Mega eram 250). Durante o jogo aparecerá um filme digitalizado de Joe Montana, tecendo comentários com voz digiralizada. A SEGA decidiu oferecer, ainda, todas os ângulos desse esporte (de cima, do lado, de frente etc...)!

Night Trap

Outro jogo para CD, com um enredo bem original. Meninas jovens e inocentes (bem, nem tanto assim...) estão sendo atacadas por invasores desconhecidos. Você é um membro da S.C.A.T. e está decidido a dar um fim nisso. Com uma visão de terceira pessoa (voyer), como se a tela fosse uma camera escondida, você terá que lançar mão de armadilhas ddiferentes para aprisionar os invasores. Este jogo terá dois CDs (!) com 104 minutos, de ação de vídeo interativo onde você percorrerá salas cheias de mistérios para resolver. O lançamento não tem data certa, mas será em breve.

PALAVRA DO BART SIMPSON: ESSE JOGO NÃO É BOLINHO.

No Mini Game dos Simpsons o pobre Bart vai sofrer para pegar todos os bolinhos que a Maggie está espalhando pela sala e levá-los para sua mãe na cozinha. E se ele não correr, vai acabar ficando sem lugar no sofá para assistir à TV. E a coisa vai ficando cada vez mais difícil: são 9 níveis de dificuldade, com efeitos sonoros fantásticos, incluindo a música do seriado. Ajude o Bart. Afinal, não é bolinho ser um Simpson.

MINI GAME
Os pequenos grandes jogos da Tec Toy.

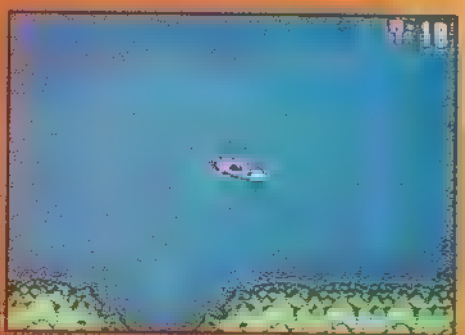
TEC TOY

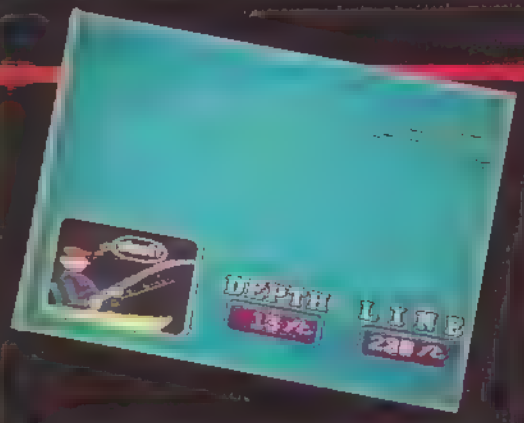
The Simpsons TM & © 1990 Twentieth Century Fox Film Corp. All Rights Reserved
FOX

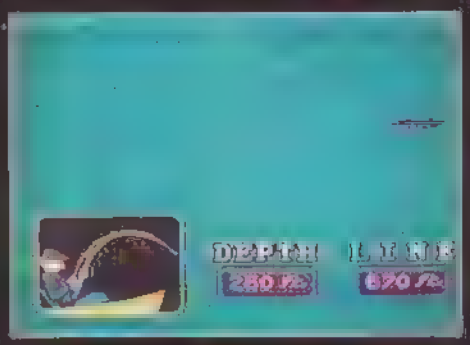
KING SALMON

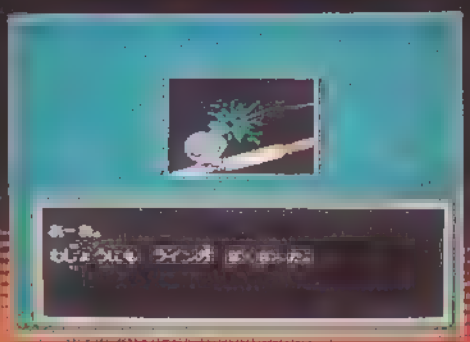
Conversa fiada não vai ajudar muito. Você tem que entender de pescaria se quiser papar o campeonato!

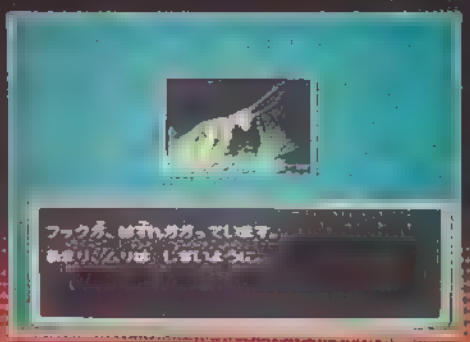
Quem é chegado a uma pescaria de final de semana sabe muito bem da trabalheira e da preocupação com o equipamento, aluguel do barco, conseguir minhocas, licença para pescar, sem falar no tempo perdido para escolher o melhor lugar do lago. Pensando nisso a SAGE'S desenvolveu este jogo com muito realismo e que exige uma certa técnica para se disputar um campeonato de pesca. Um guia exclusivo irá indicar onde os peixes estão "pegando". Numa tela de opções você pode escolher seu equipamento: linhas, carretilhas, anzóis, pesos. Escolha bem as iscas e o alcance das carretilhas, dependendo da sua localização. Logicamente, o maior barato do jogo é fisgar o peixe. Para isso você tem que aprender a técnica da puxada para carear o bichão. Isso requer habilidade e paciência (muita paciência!). Uma outra tela irá lhe mostrar a batalha submarina que você trava com o peixe. Força para

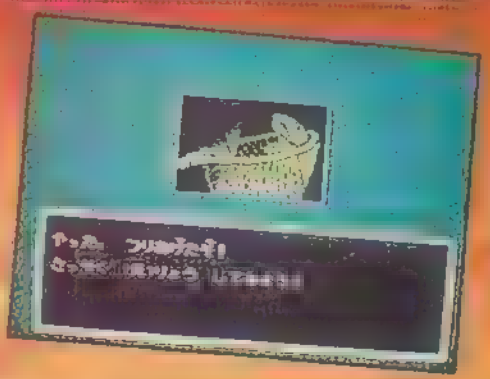












FICHA TÉCNICA

Nome: King Salmon
Console: Mega Drive
Modalidade: Simulador
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: N/D
Fabricante: SAGE'S
Capacidade: 4 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	79
Gráfico:	75
Som:	70
Diversão:	65

que ele não corte a linha e que não aconteça nenhum contratempo que o obrigue a voltar à terra.
Quanto ao resto, é usar toda as manhas e esperar que um Salmão Rei venha comer do seu anzol.
Boa sorte!

SAIU NOS EUA

SUPERMAN

A única alternativa possível para livrar Metrópolis de todas as ameaças que a cercam. Os habitantes esperam sua chegada a qualquer momento!

Vocês se lembram da multidão boquiaberta, pescoços duros olhando para cima, e aquele ser estranho passando como um raio pelos céus da cidade de Metropólis? É um pássaro? É um avião? Nada disso, é o Superhomem!!! Pasmos vão ficar vocês quando virem o que ele faz na tela da TV. O protótipo do super-herói está ao alcance dos dedos que ativam joysticks envenenados. Acaba de sair, pela Sunsoft, Superman para o Genesis americano.

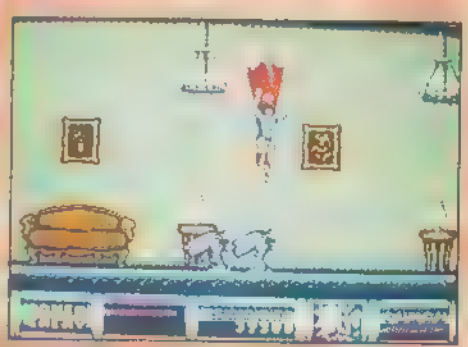
Ele vem com tudo. O famosérrimo homem de aço está de volta, e vem com um objetivo muito claro e definido. Vingança. Como um reles mortal da Terra, Superman também é capaz de sentimentos mafiosos.

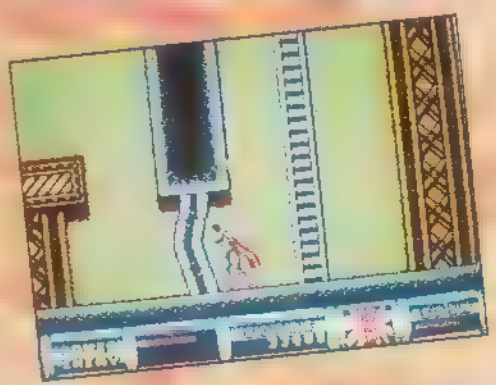
Desta vez ele tem uma variedade enorme de missões para completar. Coisa pra dez, vindos de Kripton iguais a ele. Superman precisa eliminar os chefões do crime que tentam controlar Metropólis. Além disso, precisa salvar criancinhas indefesas de um maléfico seqüestrador ■ deter uma bomba maluca que ameaça arrasar com a cidade inteira. O cartucho tem uma

animação soberba para complementar gráficos não menos incríveis.

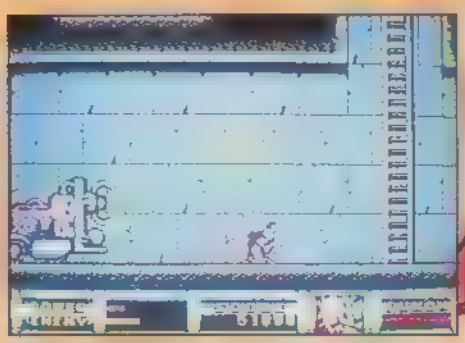
Superman surge do alto dos prédios sobre uma Metrópolis superbem desenhada. Por paradoxal que possa parecer, nesta aventura ele não voa. Sabe-se lá porquê. Alguma esquisitice dos programadores do software, ou uma decisão insondável da empresa. Em compensação, foi agraciado com um supersoco capaz de destruir tudo o que estiver pela frente. Igualmente super é o seu pulo. Daqueles que gato nenhum ensinou. Com estes atributos o nosso paladino leva em frente sua missão dedetizadora do mal.

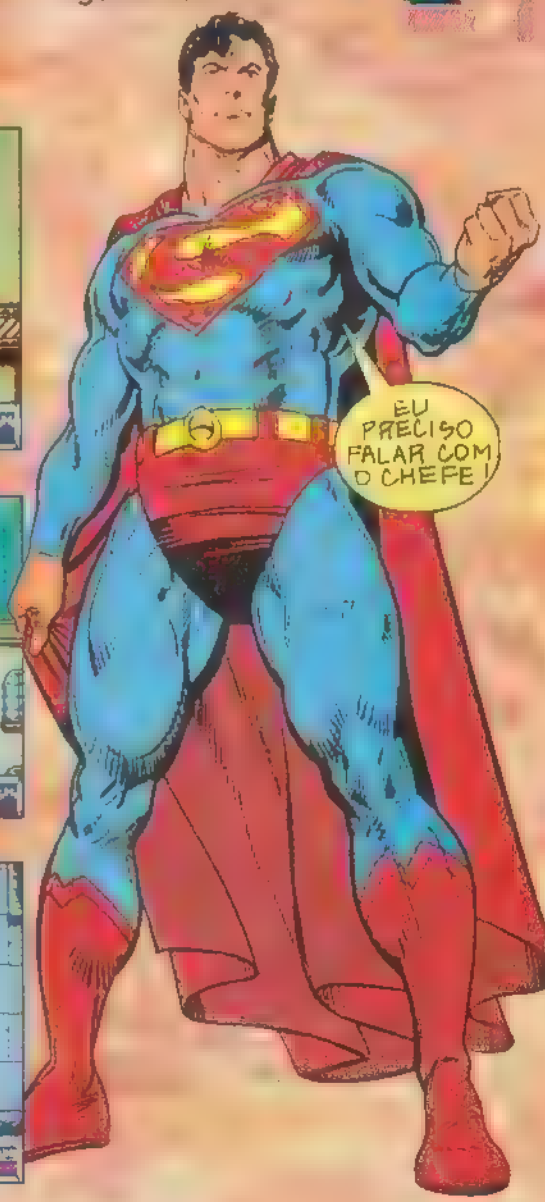
Quanto ao som, é interessante notar que algumas partes foram retiradas, na íntegra, do programa de Batman, o primeiro deles. Como ambos os cartuchos são da Sunsoft, não se trata de plágio, mas de





reutilização, no duro. De resto, é um grande divertimento. Começa-se com o maior gás, e de fase em fase, de missão em missão, Superman vai chegando ao final com a sua inestimável colaboração. Um grande lançamento para a gente ficar de botuca.





FICHA TÉCNICA

Nome: **Superman**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
N° de jogadores: **1**
N° de Fases: **N/D**
Fabricante: **Sunsoft**
Capacidade: **8 Mega**

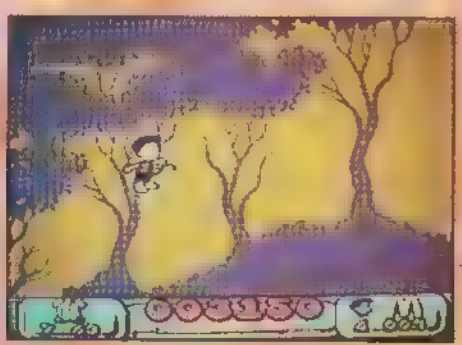
AS NOTAS DO CHEFE

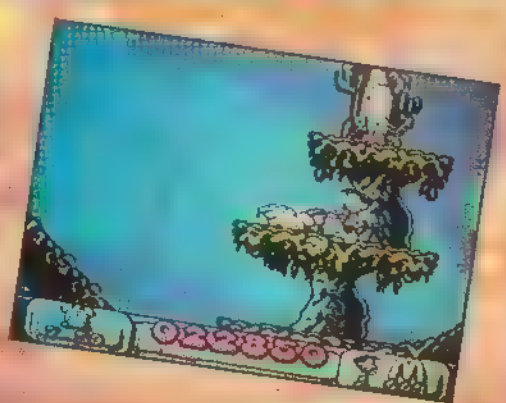
Desafio:	81
Gráfico:	89
Som:	85
Diversão:	91

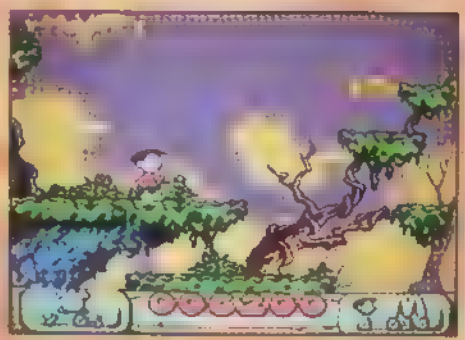
Mc KIDS GLOBAL

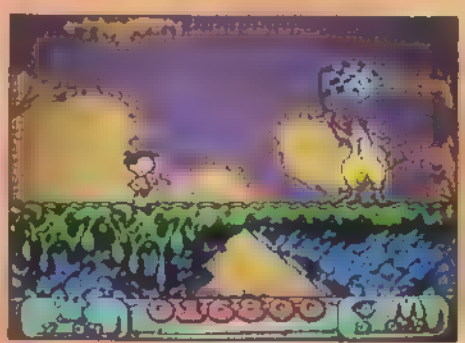
Mick e Mack numa missão ecológica: acabar com a poluição da Terra!

Global Gladiators é mais uma aventura dos garotos Mc Kids, dessa vez em defesa da ecologia. Fumaça, desordem, lixo tóxico, chuva ácida e vários outros problemas ambientais podem arruinar nosso planeta. Nossa sorte é que Mick e Mack estão aqui para salvá-lo. Armados com uma espingarda de limpeza que transforma o lixo em biodegradável, eles correm e saltam como loucos para atingir sua meta. Os garotos









não podem combater a sujeira juntos, e terão que seguir sozinhos nos quatro ambientes (cada um com três fases): Cidade Tóxica, o Ártico, a Floresta e as fases do pântano. Nestas, grandes bolas de lixo tóxico serão jogadas contra você. Na floresta, você terá que combater esquilos, machadinhas, serras elétricas, bocas pulantes, crustáceos e roedores. Na cidade tóxica, imensas nuvens sujas de poluição irão em sua direção. Além disso, você terá que desviar dos pingos de chuva ácida e pular fornalhas. Na fase do Ártico você encontrará os mais estranhos habitantes: ursos polares, ciclones, abomináveis homens da neve e avalanches. Colha os arcos dourados, que nesse jogo poderão ter várias outras cores. Quando você terminar cada fase, Ronald aparecerá com uma bandeirinha bônus. Videogame é ecologia. Então, só você vai ficar fora desta onda?

FICHA TÉCNICA

Nome: Mc Kids Global
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 4
Fabricante: Virgin
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	82
Gráfico:	85
Som:	79
Diversão:	89

A você que deu a maior força à TUTTI GAMES neste ano, Desejamos um Power Natal, cheio de chocantes emoções.

Neste natal 10 % de desconto na compra de qualquer cartucho em qualquer quantidade

ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS

SUPER NESS
MICKEY - STAR WARS
SOLDADO UNIVERSAL
X MAN x SPIDERMAN
E OUTROS

TUTTI GAMES

Conheça nosso Game Saloon, com os ultimos lançamentos. No seu aniversario faça uma GAME FEST em nosso saloon informe-se!

OS MELHORES PREÇOS EM CONSOLES E ACESSORIOS

SUPER DESCONTOS EM MONTAGEM DE LOCADORAS

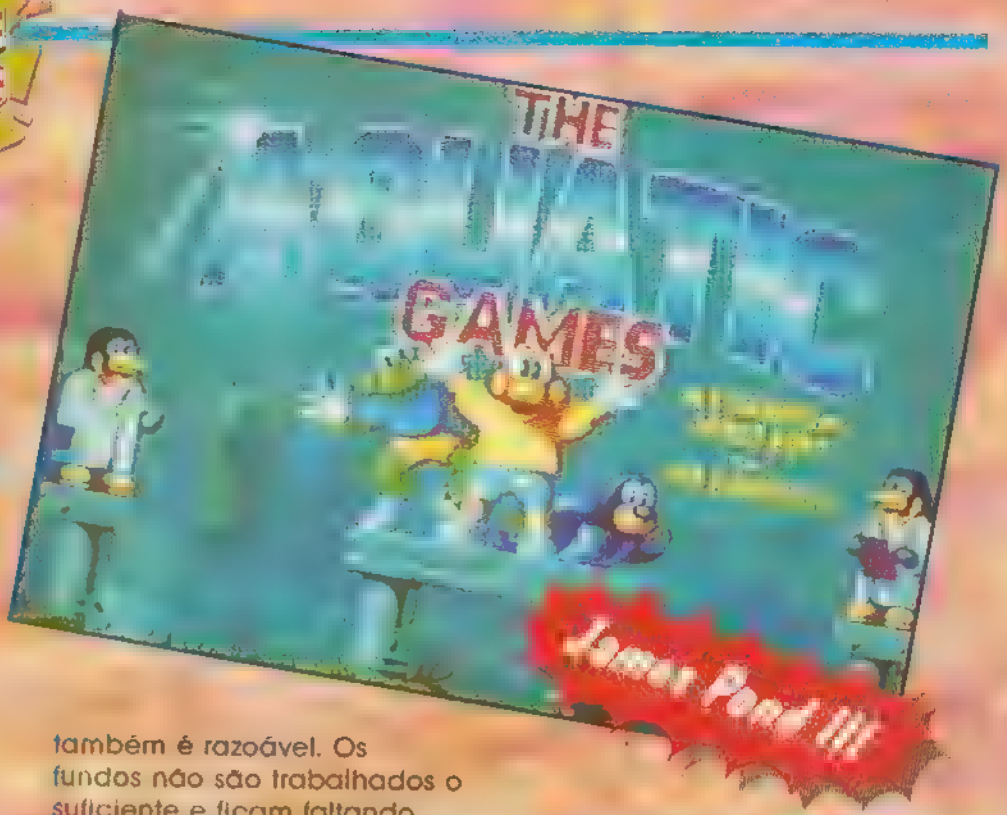
MEGA DRIVE	US$
ART ALIVE	25,50
ARCH RIVALS	28,00
ARROW FLASH	20,00
A.S. DRIVE	22,00
ATOMIC ROBOT KID	19,00
ATOMIC RUNNER	40,00
AFTER BURNER	29,00
ALIEN STORN	18,50
AQUATIC GAMES J. POND	35,00
AL SA DRAGON	30,00
AERO BLASTER	25,00
ALIEN 3	40,00
A. SENNA SP M. JAPONES	40,00
A. SENNA GP M. TEC TOY	61,00
BATMAN	15,00
BEAST WARRIORS	19,80
BATLE MANIA	18,50
BULLS X LAKERS	31,00
BARCELONA 92	30,00
CYBERCOP	40,00
CALIFORNIA GAMES	25,50
CASTLE OF ILUSION	18,50
CADASH	30,00
CHUCK ROCK	40,00
DE VOLTA P/ FUTURO III	25,50
DAHNA	30,00
DEVIL CRASH	16,50
DICK CRASH	19,50
DINAMITE DUCK	16,90
DINOLÂNDIA	19,00
DECAP ATTACK	18,00
D. ROBINSON SUPR. COURT	40,00
DESERT STRIKE	30,00
DANGERIUS SEED	20,00
ERNEST EVANS	30,00
EL VIENTO	21,20
EVANDER HOLIFIELD	40,00
F. 22	30,00
FINAL BLOW	23,00
FANTASIA	14,00
FGHTING MASTER	19,50
GALAHAD	40,00
GOLDEN AXE I	18,50
GOLDEN AXE II	19,50
GLEYLANCER	32,00
GREENDOG	40,00
HEAVY NOVA	20,00
HOLING BALL	36,00
IMMORTAL	40,00
JAMES POND II	27,00
JOE MONTANA	32,00
JORDAN X BIRD	32,00
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	40,00
WORLD CUP 92	22,00
KABUKI	15,80
KID CHAMALEON	30,00
KRUSTIS FUN HOUSE	30,00
LENMINGS	40,00
LAKERS X CELTICS	19,50
MOOWALKER	14,00
MARIO LEMIEUX HOCKEY	14,00
MIDNIGHT RESISTENCE	16,20
MERCS	26,00
MAGIC BOY	30,00
MC DONALD'S KIDS	40,00
NHL HOCKEY	24,70
PIT FIGHTER	18,20
PREDATOR II	42,00
QUACKSHOT	18,50
ROMANCE II	40,00
ROAD RASH	23,40
ROLLER THUNDER II	20,80
RUNARK	15,60
RAINDEN TRAD	25,00
RAMBO III	23,00
SUPERMAN	40,00
SIMPSON E MUTANTS	30,00
SONIC	18,20
SOL DIECE	26,00
SPLATTERHOSE II	39,00
STREETS OF RAGE	19,00

MEGA DRIVE	US$
STREET SMART	19,50
S. MONACO GP I	18,20
SUPER SHINOBI	16,20
SMASH TV	40,00
SHADOW OF THE BEAST	23,00
SUPER 3 EM 1	29,00
STRIDER	24,00
SHARK SHARK SHARK	20,00
SIDE POCKET	40,00
SPIDER MAN	22,00
SLIME WORLD	35,00
TOE JAM & EARL	30,00
TURBO OUT RUN	26,00
TURRICON	19,00
TOP PRO GOLF	40,00
TEST DRIVE THE DUEL	41,00
TWO CRUDE BUSTER	23,00
TAZMANIA	30,00
THE TERMINATOR	41,00
TENNIS 92	30,00
THUNDER FOX	18,00
TECHNOCOP	18,00
TWINKLE TALE	35,00
USA BASKET TIME D. SONHOS	40,00
WINTER CHALLENGER	26,00
WORLD TROPY SOCCER	40,00
WRESTLE BALL	40,00
CAPITÃO AMÉRICA	40,00
AVANGERS	40,00
IND. JONES TEMP. DA PERD.	40,00
THUNDER FORCE IV	40,00

NINTENDO	US$
ADVENTURES KINGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
ADVENTURE ISLAND	19,00
BARBIE	26,00
BUCKS BUNNY BIRTHDAY	30,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN II	24,00
BUCK OHARE	23,40
CAPITÃO AMERICA	24,00
CAVEMAN GAMES	20,00
CALIFORNIA GAMES	22,00
DOUBLE DRAGON III	18,90
DUCK TALES	16,80
DE VOLTA P/ FUTURO II/III	17,00
DICK VIGARISTA	30,00
FUNISTONES	24,00
F 1 HERO II	26,00
FRANKSTAIN	22,00
GUN DEC	21,00
G I JOE	18,20
INDIANA JONES	18,00
MARIO II	19,50
MARIO III	19,70
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	25,00
MEGA MAN V D. DUCK	30,00
NINJA GAIDEN III	19,50
NINJA CATS	19,00
N. Y. YANKES	19,60
PETER PAN HOOK	23,40
POWER BLADE	20,20
PEQUENA SEREIA	21,00
ROBIN HOOD	22,10
ROBOCOP 4	30,00
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	26,00
STREET FIGHTER	32,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS II	18,20
TARTARUGA III	26,00
TINNY TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
THE PUNISHER	22,40
TOP GUN II	17,00
TOTALY RAD	18,50
TERMINATOR II	30,00
WOLVERNI	24,00

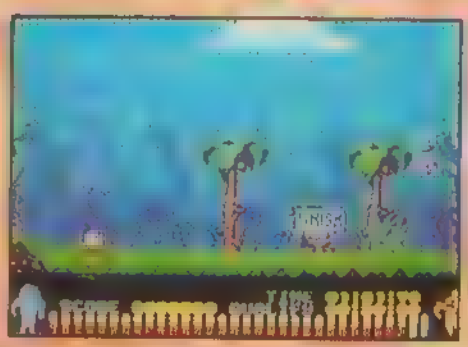
AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º. ANDAR CAMPOS ELÍSIOS - SÃO PAULO - SP
FONE/FAX: (011) 223-7840 - 220-7121 - 220-1407

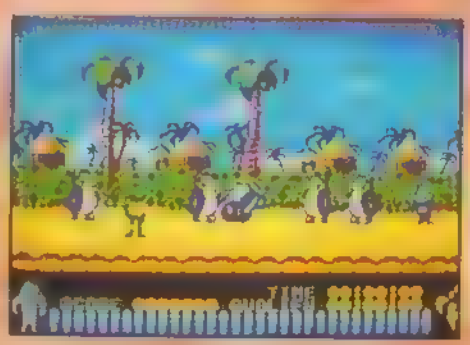
SAIU NOS STATES

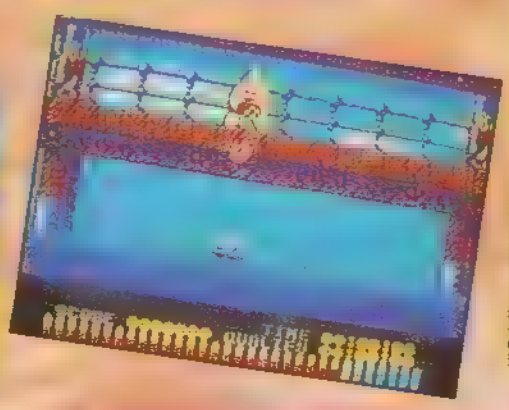


Em ótima forma e em sensacional performance James Pond *prova* que é bom em várias modalidades esportivas.

Outra das séries da Electronic Arts que está com uma verdadeira mania por elas. Depois de James Pond 1 e 2, aparece agora o 3. É uma olimpíada aquática para ser jogada por até oito jogadores. Se tiver um controle turbo na jogada, melhor. Caso contrário, você corre o risco de desgastar bastante o joystick, destruindo o botão para fazer o bonequinho movimentar-se mais rápido. São várias modalidades esportivas, todas aquáticas. Ou então, joguinhos mais lights, mas dentro d'água. Algumas são disputadas pelo próprio James Pond, outras por animalzinhos aquáticos amigos seus. Os gráficos desta versão seguem os dois primeiros cartuchos, são desenhos típicos de computador. Mas poderiam ter uma nitidez maior, seria legal. A animação das telas também é razoável. Os fundos não são trabalhados o suficiente e ficam faltando detalhes. Os bonecos não melhoraram, considerando-se que estamos na terceira versão. Nota-se que regularam micharia e usaram o mesmo programa. Bom, resta o som que é quase inexistente. Apenas o óbvio, "tchbum" na água, etc. Sem música.







FICHA TÉCNICA

Nome: James Pond 3
Console: Mega Drive
Modalidade: Esporte
Nº de jogadores: de 1 a 8
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Electronic Arts
Capacidade: 4 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	65
Gráfico:	82
Som:	75
Diversão:	85

ESTRATÉGICO

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA: APARELHOS, FITAS, ARCADES, ACESSÓRIOS, EXPOSITORES DE FITAS, CAPAS PLÁSTICAS PARA FITAS E ETC.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

ESPECIAL

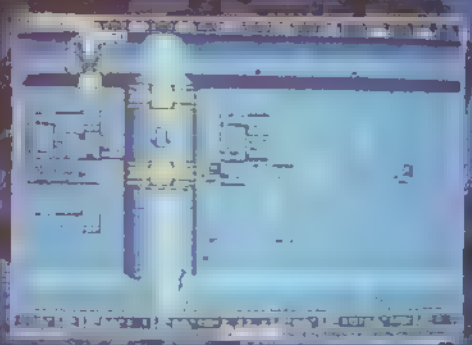
MEGA

ATOMIC RUNNER

Impeça a invasão alienígena através de sete fases de perigo e pura adrenalina.

1ª FASE

Siga colhendo [illegible] Power Ups do caminho: O amarelo aumenta a velocidade do seu tiro; o vermelho além de aumentar o seu tiro, age como



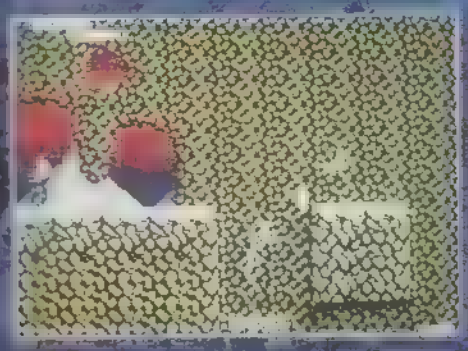
detonador; o azul a transforma em rapid-fire. Cuidado com os

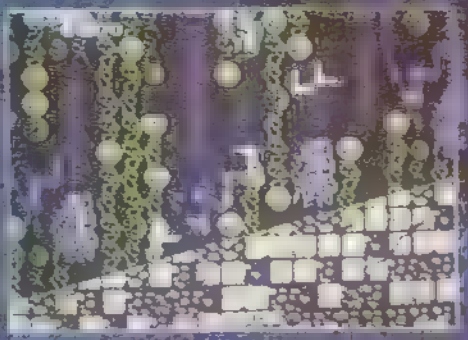
robôs [illegible]. Para melhorar o seu placar colha as moedas elas valem 2.000 pontos. As super moedas valem 5.000 pontos.

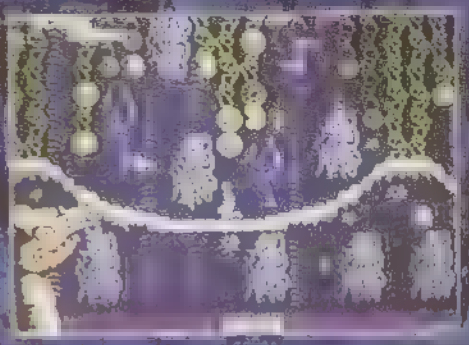
Dica:
O bumerangue é a melhor arma do jogo todo, pois é fácil de usar e o tiro é o mais rápido. O único problema desta arma é o seu alcance que é um pouco limitado; mesmo assim vale a pena permanecer com ela o maior tempo possível.

1º Sub-Chefe de Fase (Heavy Talon). Use o bumerangue para atingi-lo, tomando o cuidado necessário com os passaros que ele solta. Continue sua jornada com o bumerangue desviando de todas as outras armas.

Dica:
Vá sempre por baixo. Quando chegar na parte do templo asteca, pule nos medalhões, usando-os como plataformas.



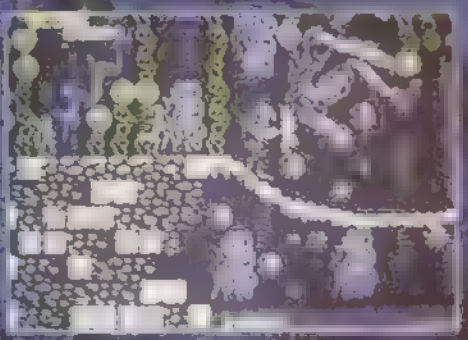




Dica:
Os periquitos atacam com rasantes sobre sua cabeça, portanto acabe com eles antes que eles acabem com você.

Sub-Chefe de Fase
Espere ele erguer a cabeça acima da ponte, tome uma certa distância, agache e atire parado, pois seu tiro será mais constante.
Avance e destrua o gigantesco gerador que se encontra no teto, caso contrário ele cairá sobre você.

Serpente de Granito
Para detoná-la, fique atirando sem parar, ela irá aproximar-se de você e logo após dará um bote. No momento exato, salte e logo nela, [illegible] a operação.



Agora um robô com escudo virá por trás de você. Quando ele começar a atirar, pule os seus tiros e detone-o.

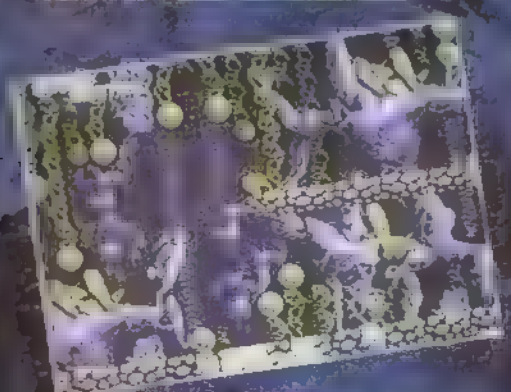
Chefe de Fase

Ídolo de Pedra
Para derrotar este chefe, tente acertar primeiro o seu olho esquerdo. Depois, suba na plataforma, e quando ele vier em sua direção pule sobre ele sempre atirando.

2ª FASE

ZONA MUTANTE

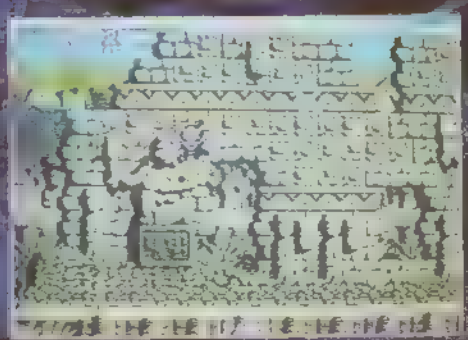
Destrua as maozinhas que estão no seu caminho, elas podem agarrá-lo e esmagá-lo como se fosse um amendoim.



Coelhos mecânicos irão pular em cima de você, sem falar nas caveiras-aranhas (algumas trazem itens especiais).

3ª FASE

[illegible]



ESPECIAL

MEGA

ATOMIC RUNNER

Esta é uma das fases mais difíceis do jogo. Não marque bobeira olhando sua maravilhosa paisagem. Continue colhendo os itens, sempre preferindo seguir com o bumerangue.

Sub-Chefe (Air Drone)
Ele virá ao seu encontro em ziguezague.

Dica:
Quando Air Drone chegar bem próximo de você, pule e vá para o outro lado da tela, como sempre atirando o mais rápido que puder.

Chefe da Fase

Nave Alienígena
Permaneça na plataforma de cima atirando. Quando ele disparar contra você, pule bem alto para evitar ser atingido. Quanto aos mísseis teleguiados que ele solta, não se preocupe. Eles serão destruídos no contato com suas balas.

4ª FASE

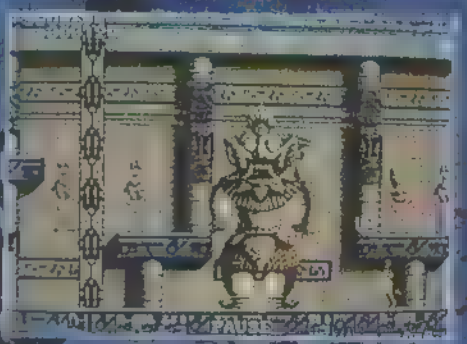
DESERTO EGÍPCIO

Ao destruir o falcão mecânico, abaixe-se, pois virá um escudo contra você.

O Sub-Chefe desta fase é o mesmo da primeira, só que agora equipado com uma metralhadora. Ele só vai disparar se você estiver alinhado com ele, por isso atire sempre pulando.

Dica:
Na bifurcação, vá por cima.

Chefe de Fase

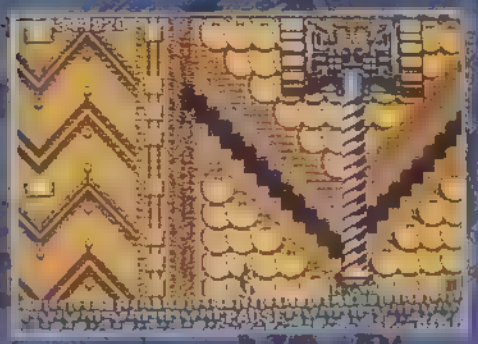


Mojo Idol
Num primeiro momento esse Chefe é igualzinho ao da segunda fase. Ao terminá-lo ele irá se transformar num outro Chefe mais possante. Fique embaixo da tela, no cantinho, fuzilando-o.

5ª FASE

SALA DO TESOURO

As mãozinhas estarão novamente nesta fase para lhe atrapalhar. Evite pegar o míssel teleguiado.



Dica:
Destrua a base do Heavy-Vader (espécie de máquina apoiada numa coluna), para ele cair no chão e não sobre você.

Chefe de Fase

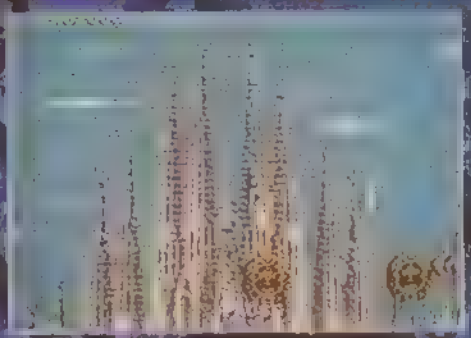
Terrordáctilo
Terrordáctilo é uma ave monstruosa, que jogará penas em você. Para destruí-la, não pare de atirar um só momento. Atenção para um possível bote.

6ª FASE

INVERNO NA SIBÉRIA

Nesta fase o frio não para de congelar e atrapalhar. Diminuindo a visibilidade do jogo.

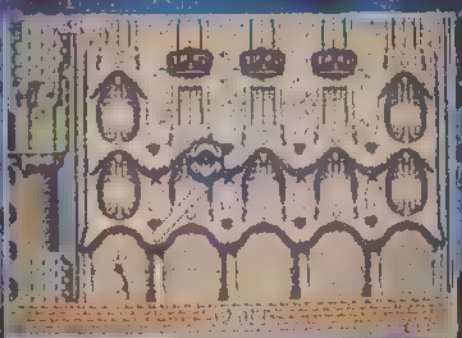
Dica:
Cuidado com os objetos parados no ar, eles se transformarão em aranhas mortíferas.



Um Inseto
Pule em cima dos medalhões e das trylobites (estranhas criaturas parecidas com um girino mecânico).

Ao destruir a libélula mecânica, aparecerão mais e mais libélulas, uma verdadeira prova de fogo!
Esta é a única fase em que não há Sub-Chefe.

Chefe de Fase



Mad-Roid
Desvie de seus tiros até ele se dividir. Mire no seu abdômen (núcleo) até destruí-lo. A operação não é muito fácil. Não desista, estamos quase no fim do jogo.

ESPECIAL

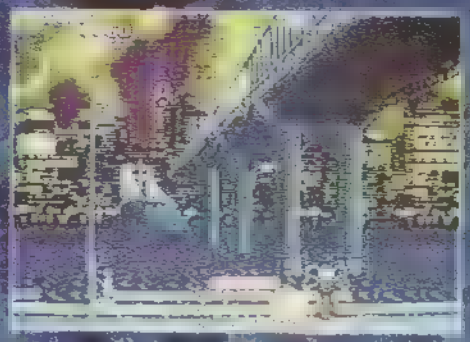
MEGA

ATOMIC RUNNER

ÚLTIMA FASE

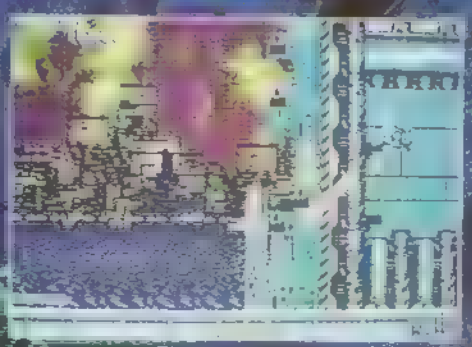
NEW YORK

A quantidade de inimigos agora é aumentada, mas não se preocupe, pois se você estudou as dicas do Super game até aqui estará preparado para o que ele virá.



Dica:
O chão estará infestado de lança-chamas, não os pule, destrua-os.

Outra Dica:
Após a ponte, pule na plataformas e use a cabeça do dragão como apoio, quando a ponte acabar. Depois pule nos medalhões, até chegar do outro lado da ponte.



O chefe está cheio de aranhas mecânicas prontas para pular em você, por isso tome cuidado por onde anda. Como sempre, a melhor tiro é o bumerangue.

No fim da fase acerte o robô quando ele for Chefe de fase até ele se incendiar. Agora acerte na cara que está no ombro dele.

Quando ele esticar o braço, pule nele e fique agachado e atire na sua cara, até que as pernas dele sejam destruídas.

ESTÁTUA DA LIBERDADE

Fique parado na dobra do braço da estátua como indica a foto. O Chefe ficará se movimentando. Acerte na cara dele até detoná-lo.

PARABÉNS

inúbia

Comércio Atacadista Ltda.

Cartuchos Master System

Black Belt
Choplifter
Gangster Town
Missile Defense 3D
Shootting G
Super Futebol
Alex Kid M. World
Astro-Warrior
Aztec Adventure
Wanted
S. Futebol II
Shapes and Columns
Paper Boy
Zaxxon 3D
Space Harrier 3D
Maze Hunter 3D
Poseidon Wars 3D
Dead Angle
Dynamite Dux
Super Tennis
Altered Beast
Rambo III
Blade Eagle 3D
Out Run
Psycho Fox
Super Monaco GP
Ghouls'n Ghosts
Double Dragon
Jogos de Verão
Thunder Blade
Vigilante
RC Grand Prix
Shinobi
Kenseiden
E. Swat
Moon Walker
After Burner
Golden Axe
Galaxy Force

Cartuchos Mega Drive

Super Futebol
Shapes and Columns
Golden Axe
Last Battle
Moon Walker
Truxton
Super Monaco GP
Castle of Illusion

Joystick

Joystick M. System
Joystick Asa
Joystick Manche
Joystick Arcade
Joystick S/Fio C/R.

Video Game

Game Gear

Cartuchos Game Gear

Cartuchos Game Gear S.A
Cartuchos Game Gear S.C

Acessórios

Rapid Fire
Adaptador para Mega
Adaptador AC. Game Gear

Brinquedos Eletrônicos

Mini Bit
Cartela Mini Bit A
Cartela Mini Bit B
Telepapo
Pense Bem
Livros Pense Bem
Mini Game Série Master Sort.
Mini Questron
Questron
Mini Game Sort.

Brinquedos Eletrônicos

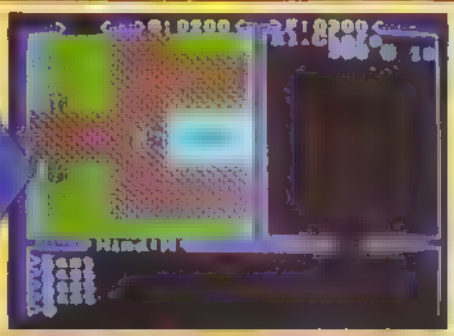
Bee Bop
Video Driver Jr.
Video Driver Turbo
Dancing Mônica
Dancing Cebolinha
Sabre C/ Remoto
Rockin' Beat

AV. VAUTIER, 564/572/580 - CEP 03032 - PARI - SÃO PAULO - FONE: (011) 228-3288 - FAX: 229-5223

SUPERTÁTICAS

MASTER SYSTEM

Última MELHOR INICIANTE



Para iniciar o jogo com bastante magias, escolha o Paladino. Assim, você poderá seguir tranquilamente, sem se preocupar demais com esta questão.

Última MÁGICAS

Para acionar as mágicas Fire ■ Awaken faça o seguinte. Fire: a soma dos elementos Ash ■ Pearl resultará Fire. Para acionar Awaken os ingredientes são: D ■ C.

Última TELETRANSPORTE

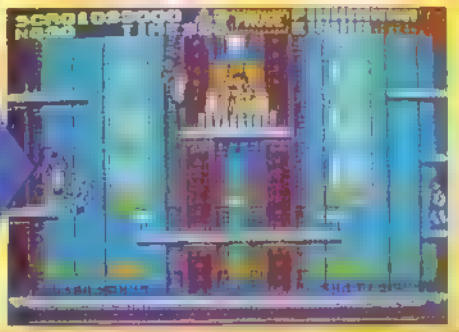
A lua da esquerda abre os portões lunares. As da direita decidem o local. São: **Cheia:** Minoc - **Sem:** Moonglow **Quarto Crescente:** Britain - **Meia:** Jhelon - **Quarto Minguante:** Magincia - **Meia:** Jhelon - **Semi:** Skara Brae - **Semi Cheia:** Yew - **Semi Cheia:** Trinsic - **Obs.:** Nem todas as luas abrem em todo o lugar.

Golden Axe Warrior LUGARES SECRETOS

Nem tudo é como parece ser. Procure sempre por lugares secretos, como por exemplo ■ lareira na cidade do Sul, que esconde um quarto secreto com uma Golden Apple.

Ninja Gaiden

DETONE O MAFIOSO



Para detonar o chefe da máfia japonesa, fique no canto esquerdo atacando-o com calma. Quando o soldado vier da direita por cima, mate-o. Quando ele vier por baixo, pule-o. Se vier da esquerda por cima, pule para baixo ou mate-o. Se for por baixo, pule.

Y's

SEGREDO DA TORRE

Quando estiver na torre de DOOMED, use a Mask of Eyes para descobrir uma passagem secreta.

Alf

ROUPA ESPACIAL

Para encontrá-la, primeiro pegue a gasolina. Vá para casa, parte exterior, e suba a escada em direção ao teto. Entre no minijato. Decole e passe os aviões. Você encontrará a base estelar e poderá comprar a roupa espacial.

Miracle Warriors

INFORMAÇÃO

Neste mundo, FANGS (presas), além de dinheiro, são prova de valor. Antes de comprar itens, vá para os castelos. Pois os reis só vão fornecer informações àqueles que tiverem prova de valor.

Super Monaco GP II

ESCOLHA TÉCNICA

Antes de correr, veja o desenho da pista. Adapte o carro às condições dela, para tirar o máximo de proveito.

Dicas que funcionam se encontram na SG

Thunder Force IV

TELA DE OPÇÕES

Para achar a tela de opções a operação é bem simples: na tela de apresentação pressione simultaneamente os botões A, B, C e Start.

Thunder Force IV

TODAS AS ARMAS

Durante a ação, aperte Start para pausar o jogo. A seguir, pressione: cima, direita, A, baixo, direita, A, C, esquerda, cima, B, cima, direita. Aperte novamente Start para despausar você terá todas as armas à sua disposição.

Fighting Masters

LUTE COM O MESMO GUERREIRO

Selecione o modo para dois jogadores. Agora, muita atenção para o sincronismo! Se o jogador 1 pressionar baixo e B ao mesmo tempo, o nome do seu guerreiro vai aparecer em um tom mais escuro, mas ainda estará disponível no menu de opções para a escolha do segundo jogador.

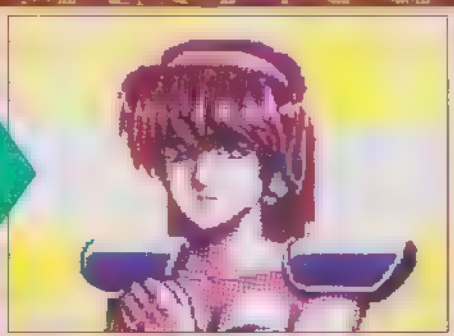
Splatterhouse II

PASSWORDS

Level 2 - EDK NAI SOL LDL
Level 3 - IDO GEM IAL IDL
Level 4 - ADE XOE ZOL OME
Level 5 - EFH VEI RAG ORD
Level 6 - ADE NAI WRA LKA
Level 7 - EFG XOE IAL LDL
Level 8 - EDK VEI IAL LDL

Vapor Trail

ULTIMO CHEFE



Comece pegando o supertiro e dispare alguns tiros nos canhões. Em seguida, posicione-se bem no meio das asas. Detone a bomba. Finalize com o tiro normal. Na segunda nave, passe logo o canhão a laser e concentre o disparo no canhão traseiro.

Greendog

ABRA AS PAREDES

Escolha o modo "2 player". No jogo, faça com que o primeiro jogador perca toda a sua energia. Quando ela se acabar, digite Start ▪ mais rápido possível no controle dois. O jogador deverá ficar piscando no meio da tela. Maravilha, você conseguiu!

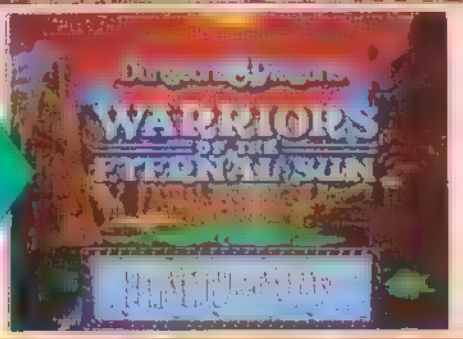
Mystic Defender

SUBCHEFE DA 4ª FASE

Para detoná-lo, use a magia do fogo. Quando ele estiver vulnerável, dispare com toda ▪ ▪ força, ▪ num ângulo que permita destruir o seu disparo e tirar um pouco de sua energia simultaneamente. Repita a operação até matá-lo.

Dungeons & Dragons

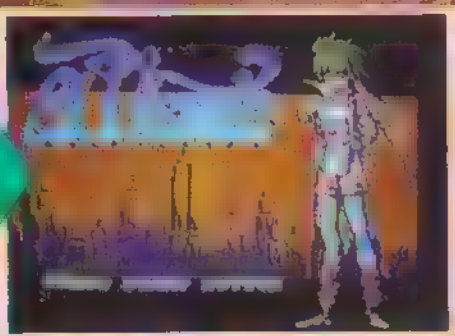
ITENS ESCONDIDOS



Antes de sair do castelo, olhe em todas as torres e na adega do santuário. Você deve encontrar um "AXE", "CHAIN MAIL", GAUNLETS OF OGRE POWER", "HEAL POTION", "HEAL STAFF"

El Viento

TESTE DE CORES



Com esta dica você poderá brincar com as cores deste super cart. Para isto você precisa aguardar a tela Wolf Team e digitar: A, B, C ▪ Start. Não se esqueça, isto ▪ só um teste.

Bulls vs Lakers

PASSWORDS

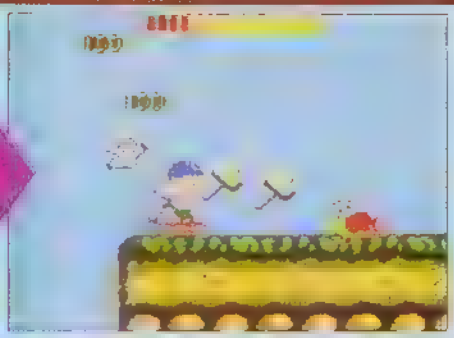
Aqui vai uma password que o levará direto para a última fase do jogo Bulls contra Jazz; ▪ outra password é referente à cerimônia de final de jogo. Elas são respectivamente:
NXOBBBBL
NXWBBBBD

Tem mais ainda

GAME GEAR

Wonder Boy

SELEÇÃO DE FASE



Na tela de apresentação aperte o direcional na diagonal superior esquerda. A seguir o botão 1 e 2. Agora não adianta mais mandar cartas para a Redação dizendo que você ainda não passou da 2ª fase.

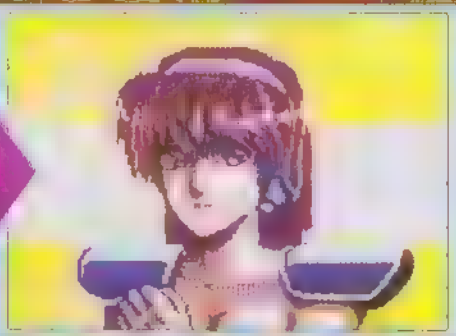
Space Harrier

PASSWORDS

Aqui estão as passwords da 9ª fase em diante. Foram escolhidas a dedo pelo nosso maravilhoso Chefe.
Fase 9: BFCH
Fase 10: HGDA
Fase 11: AGEC

Psychic World

ULTIMO CHEFE



Para detoná-lo, basta atingí-lo com esta seqüência três vezes seguidas:
1- Hidroondas
2- Ultrasonic
3- Canhão PS4
4- Raio congelador
Parabéns você é demais!

The Lucky Dime Caper

MAGA PATALÓGICA

Atire discos ou desfira-lhe marretadas. Agora pule várias vezes na bola de cristal e desfrute o final do jogo. Se quiser, você pode até gravar em vídeo-cassete pra mostrar para os amigos.

Castle of Ilusion

DETONE O CHOCOLATE

Corra para um dos lados da tela e espere cair alguns blocos de chocolate, aquele que sobrar deverá ser atirado na carta do chocolate, repita a operação mais umas quatro ou cinco vezes.

CENTRO ATACADISTA

ATACADO E VAREJO DE PRODUTOS ECLW

CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA LOCADORAS

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

After Burner
Alex Kid in Shinobi World
Altered Beast
Astro Warrion
Blade ■ Angle 3D
Bonanza Brother
Dead Angle
Double Dragon
■ Swat
Fantasy Star
Galaxy Force
Golden Axe
Golfmania
Indiana Jones
Jogos de Verão
Kenseiden
Line of fire
Mônica no Castelo do Dragão
Moonwalker
Operation Wolf
Out Run 3D
Poseidon Wars 3D
■ Type
Rambo III
RC Grand Prix
Shape and Colums
Shinobi
Space Harrier 3D
Super Futebol
Super Mônaco GP
Super Tênis
The Luchi C. Camper
Vigilante
Dynamite Dux
Shooting G
Battle Out Run
Alex Kidd in Miracle World
Black Belt

CARTUCHOS MEGA DRIVE

Arnold Palmer Tournament Golf
Burning Force
Castle of Ilusion
Cyberball
Dic Tracy
E. Swat
Flick
Ghost Busters
Golden Axe
Phelios
Shinobi
Sonic
Super Hang on
Super Mônaco GP
Thunder Force II
Streets of Rage
Truxton
Forgotten Worlds
Toe Jan & Earl
Super Futebol
Super League Baseball
Alex Kidd
Desert Attack Helicopter

BRINQUEDOS E ACESSÓRIOS

ECLW

COMPRE POR TELEFONE MASTER SYSTEM E MEGA DRIVE ■ RECEBA GRATUITAMENTE EM SUA CASA

LOJA 1 - Rua Barão de Duprat, 351 - CEP: 01023 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-9800 e 227-4434 - FAX 229-0315
LOJA 2 - Rua Cantareira, 678 - CEP: 01024 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-1649 - **Estacionamento grátis**

BART SEMPRE MANDOU TUDO PRO ESPAÇO.

AGORA O ESPAÇO QUER VINGANÇA.

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

FOX

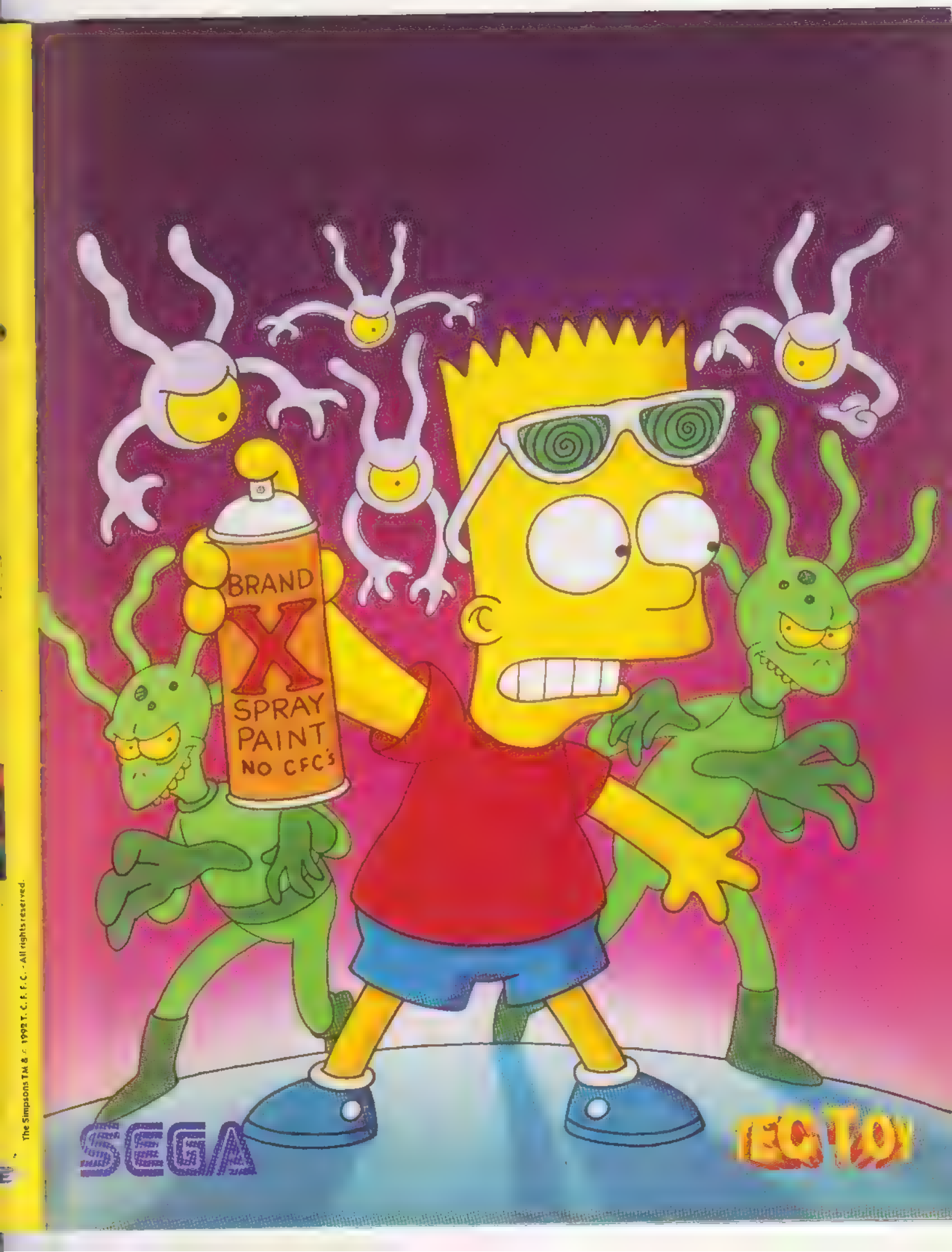
Chegou o cartucho dos Simpsons para Master System e Mega Drive.

Terríveis Mutantes do Espaço invadiram Springfield. Bart (quem diria!) é a única esperança de salvação, com suas armas secretas: óculos de Raio-X, estilingue, pistola de dardos e spray de tinta. Mas, como ninguém acredita nele, Bart só tem uma chance de provar que não é um monstro: você. Ajude-o a caçar esses invasores intergaláticos disfarçados de seres humanos que estão espalhados por toda cidade, até mesmo na Usina Nuclear. Juntos, você e o Bart vão mostrar a esses Mutantes folgados que não tem espaço pra eles na Terra.

Master System®

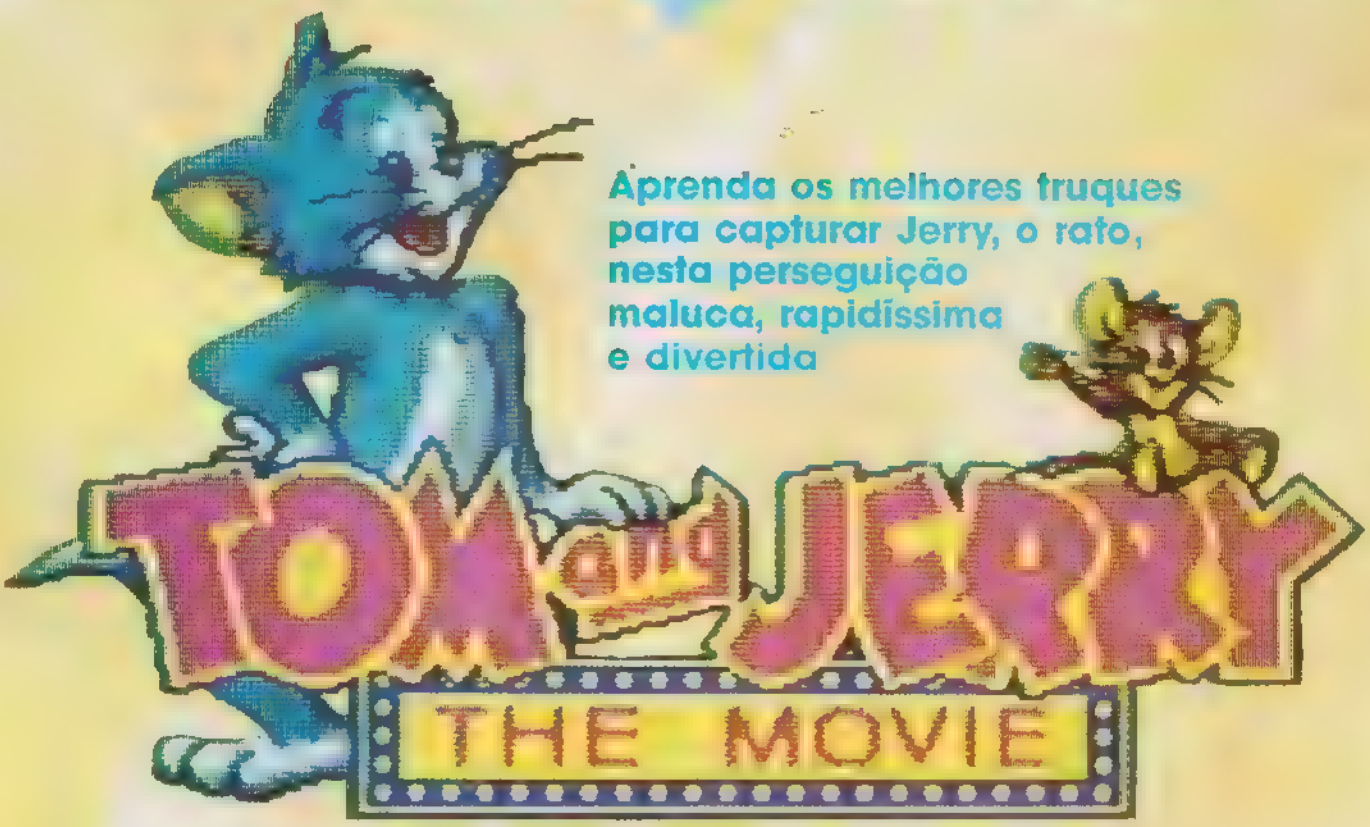
MEGA DRIVE®

The Simpsons TM & © 1992 T. C. F. F. C. - All rights reserved.



The Simpsons TM & © 1992 T. C. F. F. C. - All rights reserved.

ESPECIAL MASTER



Aprenda os melhores truques para capturar Jerry, o rato, nesta perseguição maluca, rapidíssima e divertida

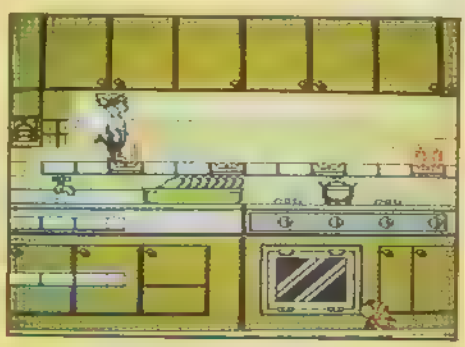
Este é um jogo de perseguição. Você, como sempre, terá o papel do gato. Sua tarefa desta vez é, adivinhe? Apanhar Jerry. Moleza? Pois trate de ir pondo a cachola pra funcionar. Use muito bem a cabeça pra pegar todos os atalhos e manhas possíveis.
Antes de tudo, vamos aos movimentos de Tom:

Para cima = passo longo
Para frente = passo médio
Para baixo = passo pequeno
Botão 2 = pulo
Botão 2 + para frente = pulo para frente

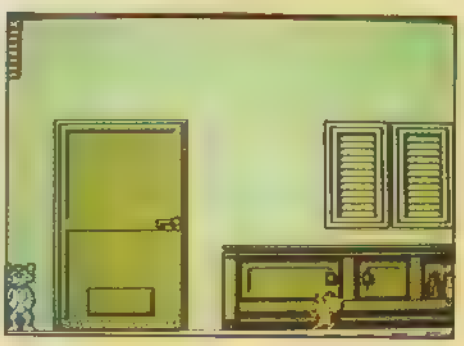
Dica: Você pode usar o passo pequeno para forçar Jerry a seguir pelas plataformas superiores.

1ª Fase
A cozinha

Sala correndo atrás de Jerry, tomando o maior cuidado com as minas que ele joga pelo caminho. Se você pisar sem querer em uma delas, vai perder o maior tempo. Ele jogará também bolas de boliche em sua direção.

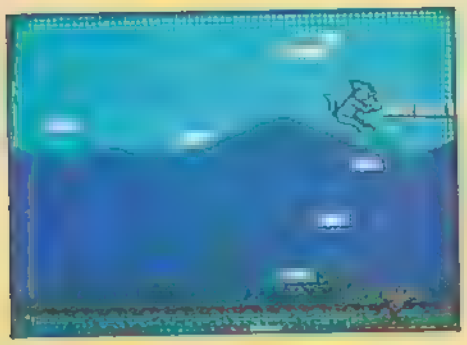


DICA: Cuidado com as plataformas. Além delas desabarem, algumas têm uma chapa fervente que causa o maior atraso, sem falar nas queimaduras.



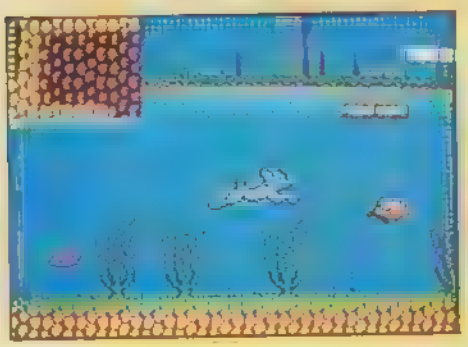
OUTRA DICA: Nunca, durante todo o jogo, em momento algum, nunca mesmo, deixe a tela recuar. Significa morte na certa! Para evitar isso, ande em passos pequenos para atrasar Jerry.

2ª Fase
O jardim



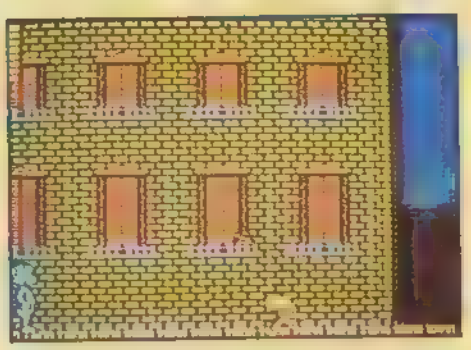
Siga por cima e cuidado com as plataformas que desabam. Elas estarão presentes em todas as fases deste jogo.

DICA: Quando você avistar a laje branca no chão, espere sobre ela, por alguns segundos. Ela vai explodir e você cairá na água, adiantando uma boa caminhada.



Vá atrás do rato e pegue-o conforme indica a foto.

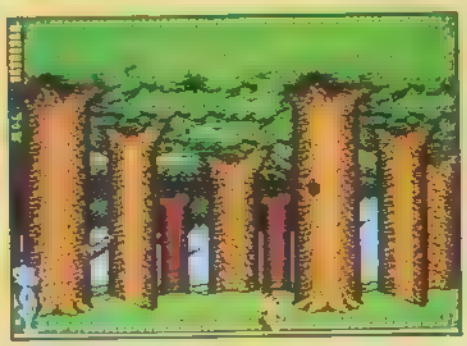
3ª Fase
A cidade



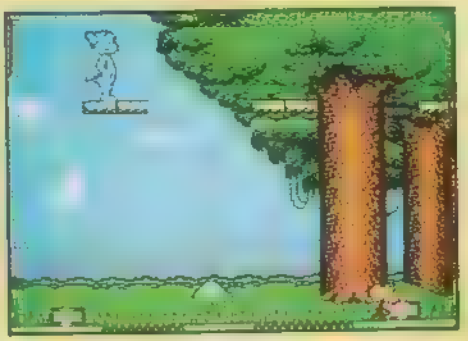
Atenção! Dê uma sacada nos vasos das janelas. Eles cairão sobre você. Passe no maior gás.

DICA: Atrase o Jerry, deixe-o pegar um percurso mais longo. Para isso dê apenas alguns passos lentos. Vá por cima e apanhe o rato.

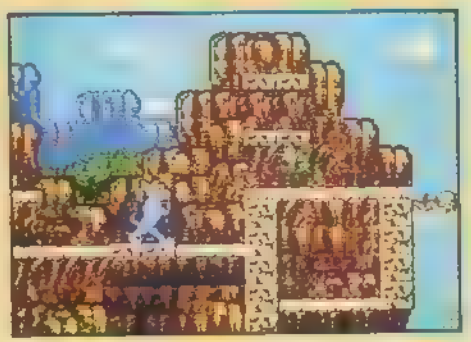
4ª Fase
A floresta



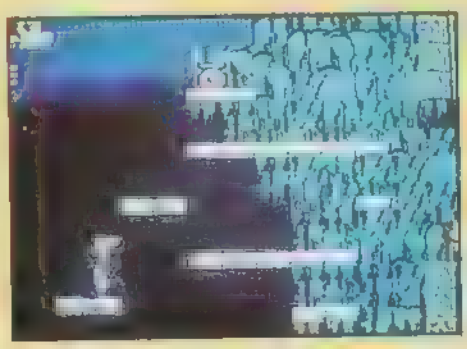
Aqui, ◘ melhor pedida é não perder tempo. Não deixe que nenhuma armadilha o atinja. Desvie, portanto, das amêndoas e das minas. Ao achar ◘ mola, pule e vá por cima.



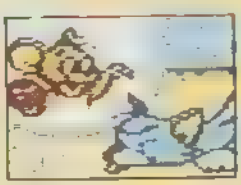
5ª Fase
As montanhas



Muito cuidado para não pisar nos espinhos. Fique sobre ◘ laje novamente, para pegar um atalho melhor por baixo. As rochas desabam incessantemente nesta fase.



DICA: Ao chegar nas plataformas da extrema esquerda, pule na segunda (FOTO). Espere ela subir, como um elevador

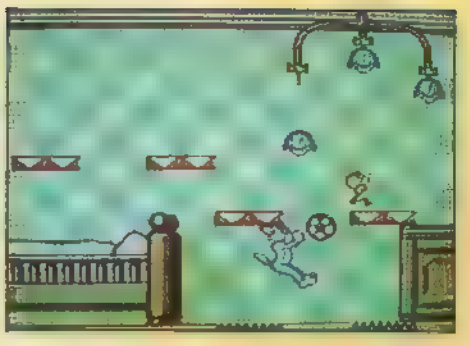


ESPECIAL

MASTER

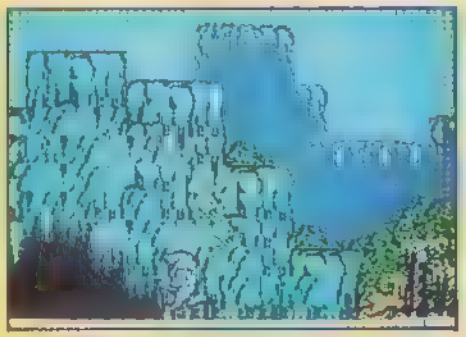
TOM & JERRY

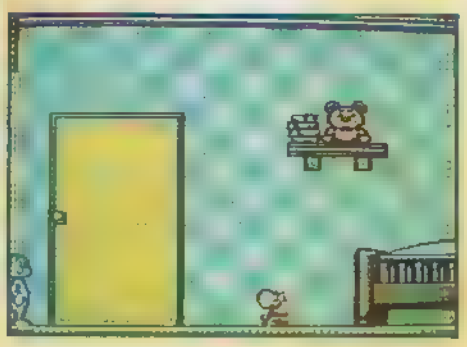
um boneco de neve que fará você escorregar. Aproveite a invulnerabilidade e passe no maior gás, apanhando assim o velho Jerry.



Última Fase

O quarto da criança





você perder um tempo precioso. Desvie-se ■ tempo de suas picadas. Você deve pegar o Jerry antes que ele ultrapasse o segundo abajur. Os robôs e as bolas farão você escorregar. Aproveite novamente a sua invencibilidade para aprisionar Jerry para sempre.

Ao chegar ao topo, escolha a plataforma do meio e saia correndo, pois as estalactites caem ■ cada passo seu. No final da fase você vai avistar

Os lustres cairão assim que você passar. Por isso, não precisa nem dizer pra correr muito. A abelha também faz

ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS

Mack Color

ESPORTE
NÃO É DROGA.
PRATIQUE!
Uma Campanha da MACK COLOR - Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

DESTAQUE SEUS PRODUTOS E SUA IMAGEM!

GRÁTIS

ESCREVA PARA MACK COLOR
E SOLICITE UM ADESIVO
DA CAMPANHA
"ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!"
PARA COLAR NO SEU CARRO.

Mack Color

MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S.PAULO - CEP 033
FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470

DR. KISSAB

GRAVAÇÃO COMPLICADA

Olá, Dr. Doidão! Como eu faço para gravar o jogo Mônaco GP 2?

Matheus Tonello
Cascavel — PR

R: Se você não está conseguindo gravá-lo, pode [illegible] uma fria. Caso o cartucho [illegible] pirata, ele não terá bateria de lítio para gravar o jogo. Se ele for original, [illegible] a opção Save na tela de apresentação.

MAÇARICO

[illegible] Chefe (chatíssimo!). Em primeiro lugar, queria dizer que [illegible]G é mais quente que maçarico e que o Partido Contra o Chefe (PCC) deveria existir. Como se dá o poder no jogo Kid Chameleon, pô? [illegible] esses vagabundos trabalharem [illegible] cavalos. E você [illegible] trabalhe mais e fale menos. [illegible] recebam isso como ofensa.

Fernando Nassar
Piracicaba — SP

R: [illegible] Fernando, o pessoal "salvou" a sua carta de um acesso de ira do Chefe. Pediram [illegible] responder, não [illegible] me comprometer, [illegible] mal com o Chefe. Também não gosto de deixar ninguém na mão. Quanto ao Kid Chameleon: para dar o poder aperte A e Start na configuração original. São necessários 25 ou 50 cristais.

RÁPIDO E RASTEIRO

Dr. Kissab.
Estou escrevendo para parabenizar a revista SG e [illegible] de fazer algumas perguntas: 1) Desejo saber se o jogo Days of Thunder ou Nascar disponíveis no console Nintendo será também lançado para o Mega Drive. 2) Quanto vai custar o jogo "Fatal Fury"? Um abraço.

Renato Reiter Soldi
São Paulo — SP

R: Ok Renatão, preste atenção nas respostas. Esse jogo Days of Thunder não vai sair para Mega e o Fatal Fury está custando aproximadamente 60 dólares lá fora. Certo?

SWORD OF SODAN

Na Supergame número 3 [illegible] explica como conseguir a seleção de fases em Sword of Sodan. Mas eu não estou conseguindo. Há algo mais que eu deva fazer além de escrever HINANP nos melhores escores e apertar Start no controle 2? Esta dica funciona em cartuchos piratas?

Renato Wiscocki Junior
Curitiba — PR

R: Renato, [illegible] caro. Se você não conseguiu, tente HINANP: (dois pontos). Esta dica foi testada e aprovada num Mega Drive brasileiro. Não garantimos nada quanto ao japonês muito menos em relação a cartuchos piratas.

STREET PARA MEGA?

[illegible] tenho uma dúvida [illegible] dia e noite. Entre as novidades do final de ano da SEGA, uma delas é Street Fighter II para Mega Drive?

Marcelo Watanabe
São Paulo — SP

R: Infelizmente não, caro amigo. Conforme os relatórios de nossos agentes infiltrados no Japão, a SEGA não tem pretensões de lançar o ótimo Street Fighter II para Mega Drive. Quem sabe um dia para [illegible] D.

CURIOSIDADES

E aí galerinha? Como [illegible] vocês? Gostaria [illegible] pela reposição [illegible]

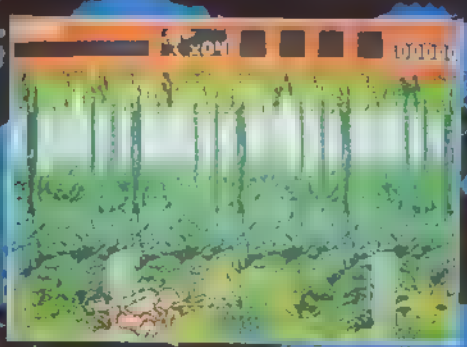
[illegible]

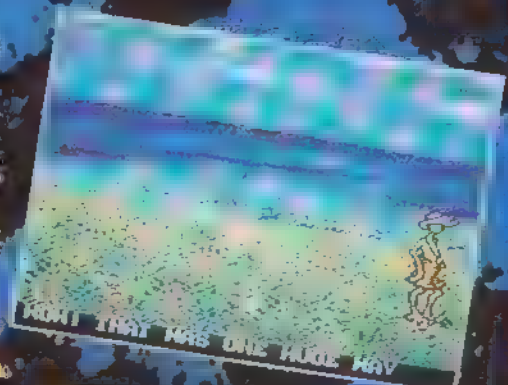
R: O [illegible] no mercado nacional.

Greendog

Surfista louro e bronzeado entra numa tremenda roubada com amuleto asteca!

Você lembra desse jogo na edição passada? Boas novas! Pois é, mal-tol[illegible] do Greendog nos EUA, a TEC TOY conseguiu trazê-lo para o mercado nacional com [illegible] simultaneidade. Outra grande notícia é o preço: terá o mesmo valor do cart americano. A estória é pitoresca: surfista descolado tem que encontrar partes de um medalhão para se livrar de uma maldição asteca. Esse pingente provoca a fúria dos animais que cruzam seu caminho, portanto, é um perigo constante para o nosso amigo. Como os fragmentos de tal colar estão espalhados em seis diferentes ilhas do Caribe, prepare-se para uma longa jornada. Aproveite para "viajar" pelos cenários digitalizados. Usando pranchas, skates, patins e até um helicóptero, nosso amigo parte em buscas dos pedaços. Ele combate pelicanos, papagaios e sapos. Só quando completar a missão, poderá voltar a surfar. Greendog é um personagem único: além do estilo e do visual, tem um tamanho maior que os outros.





FICHA TÉCNICA

Nome: **Greendog**
Console: **Mega Drive**
Modalidade: **Ação**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **12**
Fabricante: **Sega**
Capacidade: **4 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

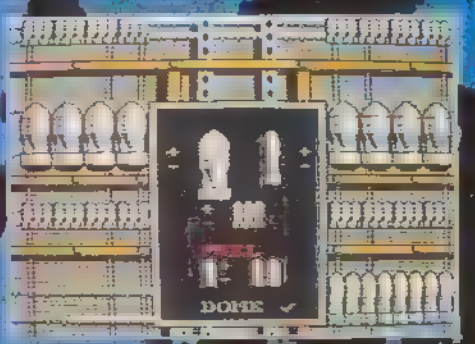
Desafio:	75
Gráfico:	85
Som:	45
Diversão:	80

ACE of ACES

Complete [illegible] quase impossíveis a bordo [illegible] caça Grim Reaper. Topas?

O Coronel Stratford, comandante do esquadrão tático Aéreo, está precisando de um verdadeiro ás da aviação para realizar uma série de missões delicadas nos céus da Europa Ocidental. Você, atrás de glória e de aventuras, embarca nessa e topa a parada. A escolha foi sua, não? Agora é aceitar o desafio e encarar o pepino! Siga a bordo de seu caça-bombardeiro Hosaca FB-61 "Grim Reaper". Subindo, mergulhando em rasantes incríveis e travando batalhas aéreas para atingir alguns [illegible]. Bombardeie uma série de trens inimigos carregando [illegible]ções através de Munique, um ataque de bombas voadoras V-1 ao sul de Paris, bombardeiros JU88 no Leste, ou submarinos nos mares do nordeste de Berlim.

A sua sorte é que o avião é extremamente equipado com o que existe de mais moderno. Mesmo assim a tarefa é um osso-duro de roer! Na cabina você encontrará instrumentos que lhe darão todas as informações necessárias para a ação: Bússola, velocidade aérea, horizonte artificial, altímetro, altitude inimiga, radar, aceleração, trem de aterrissagem, enfim, tudo o que o avião possui, com muita fidelidade. Agora é com você, não vá jogar fora a oportunidade de se tornar um "Top Gun".



FICHA TÉCNICA

Nome: **Ace of Aces**
Console: **Master System**
Modalidade: **Simulador**
Nº de jogadores: **1**
Nº de Fases: **N/D**
Fabricante: **SEGA/Tec Toy**
Capacidade: **2 Mega**

AS NOTAS DO CHEFE

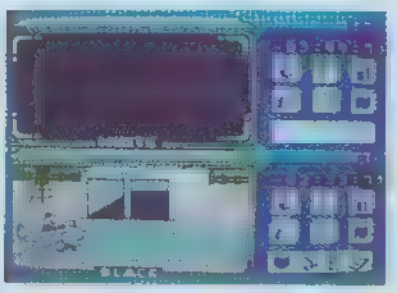
Desafio:	75
Gráfico:	66
Som:	74
Diversão:	79

SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

SPY VS SPY

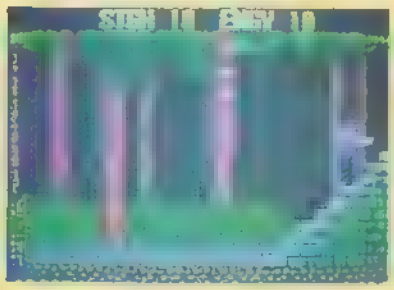
Os manjados personagens da piradíssima revista MAD, Heckel e Jackel não sossegam enquanto não aprontam um pro outro. Escolha um deles e abuse do outro. Quem conseguir juntar o maior número de documentos confidenciais, passaportes, dinheiro, chaves e correr para o aeroporto antes, ganha o jogo.



FICHA TÉCNICA
Nome: Spy Vs Spy
Console: Master System
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Tec Toy
Capacidade: 1 Mega

SPELLCASTER

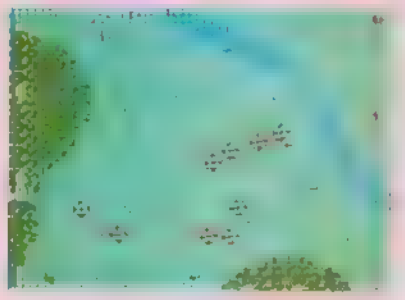
Um jogo que prega moral antes da violência! Kane entra para um templo místico e aprende todos os segredos da arte de lutar. Quer ser um SPELLCASTER, o mais poderoso de todos os guerreiros. Isso requer muita dedicação e boas ações. A chance para demonstrar isso é lutar contra um inimigo que ataca sua cidade furiosamente.

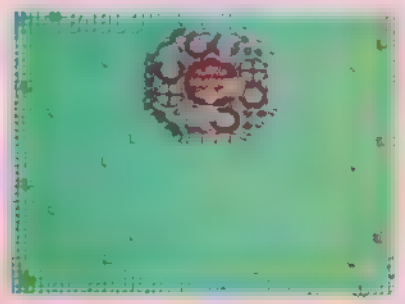


FICHA TÉCNICA
Nome: SpellCaster
Console: Master System
Modalidade: Luta
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Tec Toy
Capacidade: 4 Mega

POWER STRIKE

Um acidente com um experimento fez com que, plantas se transformassem em criaturas mutantes que querem dominar a Terra. Baita responsa! Você tem que pilotar o caça POWER STRIKE, o mais potente do mundo. Seu objetivo é atingir a planta-mãe, que pode sufocar a Terra com um abraço mortal. O avião está equipado com oito tipos de armas especiais, sem falar nas de raio laser. Você percorrerá vários cenários: desertos, florestas, rios e fortalezas inimigas. Seja rápido e salve a terra desta ameaça.





FICHA TÉCNICA
Nome: Power Strike
Console: Master System
Modalidade: Tiro
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 6
Fabricante: Tec Toy
Capacidade: 1 Mega

CLUBE DO CHEFE

1993: o ano do CD

Ao terminar cada ano, gosto de fazer um rápido balanço para os meus queridos leitores da SG. 1992 foi o ano de 16 bits. Sega e Nintendo duelaram bravamente o ano todo. Quem ganhou? Você, o jogador. Os preços baixaram, os jogos melhoraram. Vimos, cada vez mais, jogos saindo para vários sistemas diferentes. 1993 promete ser o ano do CD. Aguardem. Mais uma vez a Sega saiu na frente. O Sega CD deve ditar o ritmo da corrida em 93. Vamos ver coisas de babar, galera. E vocês vão poder acompanhar tudo aqui na SG. Fiquem grudados na telinha ■ não saiam de férias sem sua revista predileta.

CLASSIFICADOS

VENDO

* As fitas de Master System: Super Futebol, Alex Kid in Miracle World, Space Harrier 3D, E-Swat, Double Dragon (americana). Interessados tratar com Daniel Resendes. R. São Clemente, 272/504 bloco 1, Rio de Janeiro — RJ. CEP 22260-000.

* Um Game Gear com uma fita e um Game Boy com uma fita. Um adaptador para colocar fitas de Master System no Game Gear e uma fita Nintendo. Falar com Lucas pelo telefone (011) 258 9039.

* Três fitas de Mega Drive, uma pistola Laser Gun do Phantom System e uma TV a cores, semi-novos. Falar com Davi. R. Aristeu de Andrade, 229, Maceló — AL. CEP 57050. OBS: só vendo para pessoas de Alagoas.

* Game Boy com duas semanas de uso, na caixa, com as fitas: Tetris e Little Master 2. Falar com Marcos pelo fone: 761-1369. Av. Castelo Branco, 675 ou Caixa Postal nº 1, Barra do Bugres — MT. CEP 78390.

* Mega Drive e Game Boy, nas caixas e em ótimo estado de conservação. Falar com Ricardo pelo fone: (011) 65 9183.

* Revistas Supergame números 5 e 6. Tratar com Guilherme e Marcelo. Fone (016) 761-2394, Batatais — SP.

* Master System I, com dois cartuchos (Mônica e Jogos Olímpicos) e dois controles. Semi-novos. Telefone: (011) 834-3806, São Paulo — SP. Cesar Vasconcelos Vieira.

* Nintendo americano transcodificado com 3 meses de uso. Pistola e 1 cartucho de 2 jogos. Tratar com José Roberto M. de Oliveira pelo fone: (011) 263 7459, das 10:00 às 16:00 horas.

VENDO OU TROCO

* Master System II com 4 cartuchos: Cyber Shinobi, Castle of Illusion, Shapes and Columns, Wanted. Pistola Light Phaser e dois controles, tudo na caixa. Ou troco por um Nintendo ou Super Famicon. Tratar com Adilson pelo fone: (011) 427 5247 res. ou (011) 67 9125 com. das 8:00 às 17:00 horas.

* Master System I completo, com 1 controle e 1 Rapid Fire, 1 teclado de computador TK 90X, 1 câmera fotográfica, 1 máquina de escrever Olivetti, 1 jogo Genius. Troco tudo por Super NES ou Famicon, com 1 controle e 1 fita, ou Mega Drive, podendo ser japonês transcodificado, com 2 controles e 1 fita. Com Alexandre, R. Visconde de Caravelas, 140, Salvador-BA. CEP 40000-000. Fone: (071) 226 71 64.

NÃO SAIA DE CASA SEM ELA!

* Mega Drive completo com 4 fitas (Lakers X Celtics, Shadow Dancer, E-Swat e Shadow of the Beast). Troco por Super NES ou Super Famicon, com Street Fighter II. Com Adriano, R. das Canjeranas, 290, São Paulo-SP. Fone (011) 276 2885.

* Game PC com o cartucho Andre Panza Kleckboxer. Troco por Nintendo ou Odissey. Tratar com Miguel, R. J.A. de Carvalho, 520, Andradina-SP
CEP 16900-000. Fone (0187) 22 1110.

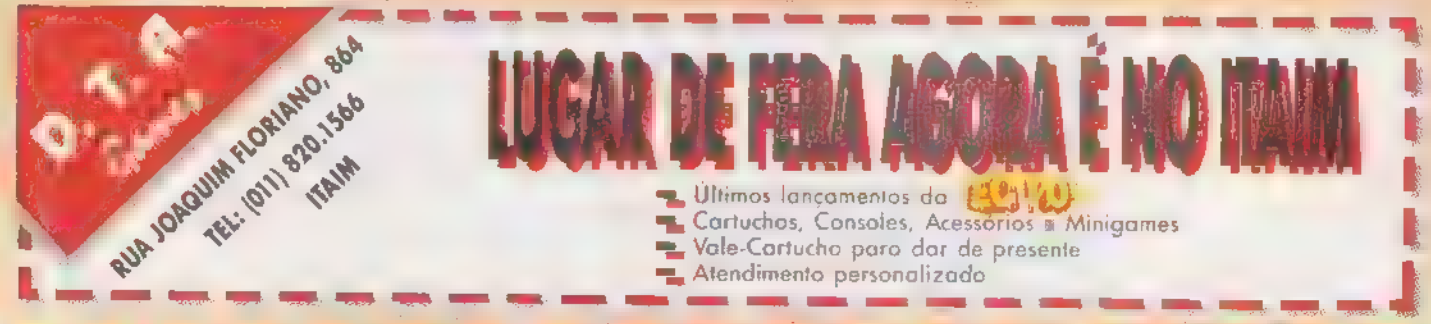
* Vários cartuchos de Super Nintendo e Mega Drive. Tratar com Ricardo pelo fone (011) 65 9183.

* Cartuchos: Ghost Busther I, Pac-Man, Jogos de Verao, Ninja Cap ou Predador. Troco por qualquer fita para Nintendo ou Phantom com adaptador de 72 pinos. Ligar para (011) 957 4932 e falar com Anderson. R. José Issi, 94, SÃo Paulo-SP. CEP 03669.

* Cartuchos: Ghost Busther I, Pac-Man, Jogos de Verão, Ninja Cap ou Predador. Troco por qualquer fita para Nintendo ou Phantom com adaptador de 72 pinos. Ligar para (011) 957 4932 e falar com Anderson. R. José Issi, 94, SÃo Paulo-SP. CEP 03669.

* Fitas para Master: After Burner, Rescue Mission, Marksman Shooting & Trap Shotting e Shotting G, por Ghostbusters, Astec Adventure, Super Mônaco GP, Jogos de Verão, Super Futebol II, Super Tennis ou Ghost House, todas em perfeito estado. Tratar com Guilherme ou Marcelo. Fone: (016) 761-2394, Rua José Yara, 64 — Batatais — SP — CEP 14300.

* Master System II, com os cartuchos: Shinobi, Castle of Illusion, Thunder Blade e Alex Kidd in Miracle World (só Thunder Blade não tem caixa, nem manual), mais uma pistola Light Phaser. Por um Mega Drive com um



TARGET
VIDEO GAME LOCADORA

- Venda de acessórios, Cartuchos e Videogames
- Assistência Técnica
- Aluguel de Cartuchos.

Rua R 1 nº 195 - S. Oeste
Goiânia - GO - Tel 291-1607

controle, com ou sem fita. Fone: (041) 256-3775 — Curitiba — PR. Falar com André. As seguintes fitas de Mega: Altered Beast, Runark, After Burner 2 e Out Run. Mateus da Rosa Moro, Rua Sete de setembro, 714, fone: (051) 663-1282 — Osório — RS — CEP 95520-000.

★ Master System II, semi-novo, na caixa, com pistola Light Phaser e Rapid Fire. Ou troco por Mega Drive. Tratar com Rogério de Santana. Pátio da Estação de Pirituba, nº 2, São Paulo — SP. CEP 05140-020.

★ Três fitas de Nintendo japonês (1944, Robo Warrior e Falsion) e uma de Nintendo americano (Crime Buster), por qualquer uma de Mega Drive. Tratar com André ou Alexandre. R. Anitápolis, 133 ou Caixa Postal nº 15. Alfredo Wagner — SC. CEP 88450. Ou pelo fone: (0482) 76 1015.

★ Master System com 5 jogos, 2 controles, pistola Light Phaser, com manual, na caixa e em ótimo estado. Preço imbatível ou troco por Mega Drive com 1 fita e em bom estado. Tratar com Célio F. Siqueira Júnior. R. Dom Jorge de Menezes, 280/104. Vila Velha — ES. CEP 29100-250. Ou pelo fone: 229 6518.

★ Vários cartuchos de Super Nintendo e Mega Drive. Tratar com Ricardo pelo fone: (011) 65 9183.

★ Master System I completo, com 1 controle e 1 Rapid Fire, teclado de computador TK 90X, 1 câmera fotográfica, 1 máquina de escrever Olivetti, 1 jogo Genius. Troco por Super NES ou Famicon com 1 controle e 1 fita ou Mega Drive, podendo ser japonês transcodificado, com 2 controles e 1 fita. Com Alexandre, R. Visconde de Caravelas, 140, Salvador-BA. CEP 40000-000. Fone (071) 226 7164.

TROCO

★ Cartuchos de Mega Drive originais japoneses, Super Thunder Blade e Super Futebol por Phantasy Star I e II originais americanos. Tratar com Tadeu pelo fone: (011) 563 4135.

★ Master System semi-novo completo (2 joysticks e pistola Light Phaser), mais 8 jogos (Black Belt, Double Dragon, Jogos de Verão, Rambo III, Super Futebol, Shinobi, Galaxy Force e Thunder Blade). Tudo por Mega Drive com 2 joysticks e 2 jogos: Fighting Masters e outro que seja de luta ou aventura tipo [illegible] Fighter, Streets of Rage ou JuJu. Tratar com Ricardo pelo fone (011) 297 4555 ou escrever para R. Rio Amazonas, 9, São Paulo — SP. CEP 08041-260.

★ Mini Game Tec Toy, 8 níveis, Tumba Assombrada, com apenas 2 dias de uso e garantia de 3 meses, por Mini Game, série Master, podendo ser qualquer um e usado. Interessados escrever para Carmine Mazzaro, R. C, bloco 23, apto 204, Juiz de Fora — MG. CEP 36083-640.

★ As fitas: Mônica no Castelo do Dragão e Indiana Jones, por algumas destas: Asterix, Olimpic Gold, Spider Man, Mercs, Shadow Dancer ou outras de meu interesse. Tratar com Mário Luís pelo fone: (091) 229 1651. De preferência pessoas de Belém-PA.

★ Master System com 2 controles + pistola + 2 fitas + Pense Bem, por um Game Gear com eliminador de pilhas e as fitas: Shinobi, Psychic World e Super Monaco GP. Com Max, fone: (021) 248 3473, entre 12:00 e 17:00 horas.

★ Atari 2600 em bom estado com 4 jogos, 1 joystick e 1 SG nº 15 por um Nintendo ou Master System, podem ser velhos, mas funcionando e com 1 joystick. Tratar com Leonardo Geraldo de Campos, R. do Manifesto, 225, São Paulo-SP. CEP 04209.

★ Phantom System com 2 controles, 1 adaptador J72, 1 pistola, 2 cartuchos, sendo 1 de pistola e outro de controle por 1 Mega Drive em bom estado, 2 controles e pelo menos 1 cartucho. Tratar com Tadeu Filho pelo fone: (079) 231 9434. R. Wilson Rocha,950, apto 901, Aracaju-SE. CEP 49000.

TECNOFAX
AUTORIZADA
DYNACOM

- Transcodificação de TV importada sistema automático
- Transcodificação, com garantia de 1 ano
- Assistência técnica em Video Games nacionais e importados
- Atendimento via SEDEX para todo o Brasil

SUPER DESCONTOS AOS SÓCIOS DO CLUBE DO CHEFE

TECNOFAX
Rua [illegible], 295 [illegible]
[illegible] - São Paulo - SP
[illegible]

AUTORIZADAS
Belém PA - Alliec Int
[illegible] Tel (091) 229 [illegible]
Feira de Santana BA - Romaq
Rua [illegible] Tel (075) 221 5963
São Paulo SP - Games e Games
Rua [illegible] Tel (011) 222 [illegible]
Natal RN - Dwitel
Rua [illegible] Tel (084) 2[illegible] 5935
[illegible]

HOLLYWOOD GAMES

Especialização em locação de cartuchos de Mega Drive, Master System, Nitendo e Super Nitendo

ATENÇÃO!
10% de desconto em locações para sócios do Clube do Chefe e assinantes da Revista

[illegible]

DPV
DUAL POWER VÍDEO LOCADORA

MEGA, MASTER
NINTENDO
NEO GEO
SUPER NES

LOCAÇÕES E VENDAS
LIGUE JÁ:
(021) 719.2430 OU 722.5775

[illegible] Nilerai [illegible] Centro [illegible]

COMPRO

★ Qualquer estojo de fitas de qualquer console, seja de papel ou de plástico. Interessados ligar para o fone: (061) 561-4743, falar com Roberto ou escrever para QSD 06, casa 21 — CEP 72020-060 — Brasília — DF.

★ Um Mega Drive japonês, transcodificado. Interessados falar com Ricardo pelo fone: (0446) 22.5956 — Umuarama — PR.

CLUBES

No Rio de Janeiro — RJ:

★ Sega Power Games Clube — "O quartel dos Segaloucos". A partir de agora existe um clube com jornal bimensal, contendo dicas, informações e avisos de compeonatos, com diploma e tudo. Contamos com o sistema Pro-Games, no qual um Segalouco, sócio ou não, pode trocar dicas com o clube mandando uma carta com uma dica, ou perguntando sobre outra, com um selo para a resposta. Quem quiser entrar para o QG da Sega, mande uma carta com dados, foto 3x4, comprovante de residência, selo para a resposta e mensalmente uma taxa de mil cruzeiros. Escreva para QG da Sega ou Sega Power Games Clube, R. Manoel Peçanha, 31, Rio de Janeiro — RJ. CEP 21810.

Em São Paulo — SP:

★ Clube Hiper Game. Para ficar sócio basta mandar uma carta com selo e um envelope dobrado. Peça no máximo 15 dicas e, se quiser, mande também. Cartas para Fábio, R. Virgínia Cardoso, 186, apto 2, São Paulo — SP. CEP 04248.

Em São Paulo — SP:

★ Clube Game Secret. Para se associar e ter direito a um grande jornal mensal, carteirinha, participação em campeonatos, sugestões, super dicas e muito mais sobre Master System, escreva para o clube e envie uma foto 3X4, nome inteiro mais dois mil cruzeiros para a carteirinha. Não se esqueça de também enviar mil cruzeiros para as despesas. Escreva para Praça Prof. Mário Bulcão, 628 — São Paulo — SP — CEP — 03214.

Em Foz de Iguaçú — PR:

★ Free Games Associação Gamemaniacos do Brasil. Estamos montando uma grande novidade: O Super Ranking, um enorme campeonato que dura o ano inteiro, com 13 etapas classificatórias e uma final!!! Fazemos um jornal mensal, com muitos sorteios de fitas e consoles. Somos especializados em Mega Drive e Nintendo. Para se inscrever, mande sua carta para: Rua Caiagangues, 246, Cohapal 1 — Foz do Iguaçú — PR — CEP 85862-070. Junto com a carta mande 3.500,00 cruzeiros para as despesas. Obrigado — Free Games.

TILTY'S

VÍDEO & GAMES

LOCAÇÃO E VENDAS

• NEO GEO • MEGA CD • MEGA DRIVE • SUPER NES (FAMICOM) • MASTER SYSTEM • NINTENDO • GAME GEAR • GAME BOY •

Loja 1 - Tatuapé Rua Sta. Virgínia, 326
Tel.: 217.2159

Loja 2 - Penha Rua Dr. Almeida Nogueira, 41
Tel.: 296.5731

Classificados SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

Todo fera que se preze tem que ser sócio do *Clube do Chefe* e conhecer todos os conveniados pelo *Clube*.

SUPERGAME
CLUBE DO CHEFE

LOCADORAS:

GAME HOUSE
- Rua Teresa, 1515 Lj. 147 — Petrópolis CEP: 25635 - Rio de Janeiro — Tel: (0242) 31.1352
- Rua 16 de Março, 338 — Centro — Petrópolis Rio de Janeiro — Tel: (0242) 31.2460
- Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 — Ilha Plaza

TARGET VIDEO GAME E LOCADORA
- Rua r 1, nº 195 — Setor Oeste — Goiânia Goiás — CEP: 74125 020 — Tel: (062) 291.1607

TILTY'S VIDEO LOCADORA
- Rua Santa Virgínia, 326 — Tatuapé CEP: 03084 — São Paulo — Tel: (011) 217.2159

HOLLYWOOD GAMES
- Av. João Pessoa, 497 — Santo André CEP: 09230 — São Paulo — Tel: (011) 447.5680

GAMES E GAMES
- Rua Guarani, 283 — São Paulo São Paulo - Tel: (011) 227.3742

DPV (DUAL POWER VIDEO)
- Al. São Boa Ventura, 622 — Fonseca — Niterói CEP: 24120 — Rio de Janeiro — Tel: (021) 719.2430
- Rua José Clemente, 31 — Centro Rio de Janeiro — Tel: (021) 722.5775

ASSISTÊNCIA TÉCNICA:

TECNOFAX
- Rua Sta. Ifigênia, 295 1º and. Cjs. 114 e 115 CEP: 01207 — São Paulo — Tel: (011) 222.1472 e 222.9083

AUTORIZADAS TECNOFAX:
- ALLTEC INF Rua João Balbi, 1186 sl. 07 — Belém CEP: 66060 — Pará — Tel: (091) 229.7353
- ROMAQ Rua Turquia, 297 - Feira de Santana CEP: 44045-200 - Bahia - Tel. (075) 221.3963
- DIGITEC Rua Otávio Lamartine, 511 — Petrópolis — Natal CEP: 59020 050 — Rio Grande do Norte — Tel: (084) 217.5935 e 231.9258

PODIUM

RECORDES SUPERGAMES

Valis 1 (Mega Drive)
TERMINADO
Phantasy Star 3 (Mega Drive)
TERMINADO
Shadow of the Beast (Mega Drive)
TERMINADO

Indiana Jones (Master)
42.200
Fabiano Koich Miguel
São Paulo — SP
Terminator (Mega Drive)
9.999.600
Edmilson Caxefo
Campinas — SP

RECORDES BRASILEIROS

MEGA CLUBE

After Burner II	33.403.060
Castle of Illusion	12.448.700
Dynamite Duke	1.849.760
Fantasia	10.015.999
Ghouls'n Ghosts	1.050.400
Jordan X Bird	30
Quackshot	20.286.500
Spider Man	72.170.264
The Revenge of Shinobi	16.001.500
Truxton	9.020.110

MASTER CLUBE

After Burner	19.569.910
E-Swat	398.500
Out Run	57.726.500
Paper Boy	230.890
Shapes and Columns	5.027.318
Sonic the Hedgehog	900.000
Super Mônaco GP	1'45"93
Jogos de Verão BMX	177.800
Jogos Olímpicos 100m	03.81
Jogos Olímpicos Gynnastics	18.8

RECORDES AMERICANOS

MEGA

Altered Beast	4.682.500
Batman	1.342.200
Bustler Douglas	23.554.640
Castle of Illusion	29.218.800
Curse	10.560.300
Ghouls'n Ghosts	6.195.100
Golares	1.791.041
Musha	155.997.820
Rolling Thunder 2	2.682.810
Sonic the Hedgehog	9.999.990
Streets of Rage	999.990
Toe Jam & Earl	999

MASTER

After Burner	13.572.900
Altered Beast	234.400
Black Belt	999.900
Double Dragon	627.000
Moonwalker	21.020
The Ninja	1.924.650
Pro Wrestling	996.400
Rampage	998.155
Rastan	31.139.300
R-Type	1.128.500
Shinobi	1.165.750
Space Harrier 3-D	35.257.970

Siga sempre o Chefe!! Só aceite dicas de qualidade comprovada. As melhores dicas, manhas e estratégias estão mesmo é na SUPERGAME!

NO ITAIM BIBI

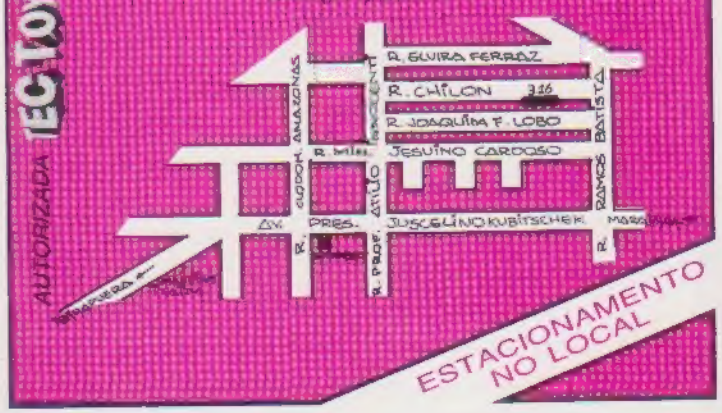
AUTORIZADA DYNACOM

- Assistência técnica especializada em videogames e acessórios nacionais e importados
- Qualquer que seja seu problema com videogame temos a solução
- Transcodificações na hora

HARTEC

RUA CHILON Nº 316 - CONJ. 01
V.OLÍMPIA - CEP: 04552 - S.Paulo - S.P
Tel.: (011) 829-5734

AUTORIZADA ECTO



MACETES

1º OURO

Mauricio Evangelista Fernandes
São Paulo — SP

***NINJA GAIDEN* (MASTER)**
Para ganhar armas infinitas é muito simples. Basta ir pegando todos os itens dos pergaminhos sem gastar nenhuma arma até conseguir 999 pontos de combate ou N999.

2º PRATA

Wellington dos Santos Matra
São Paulo — SP

***PREDATOR 2* (MEGA)**
Passwords:
2ª Fase — KILLERS
3ª Fase — CAMOUFLAGE
4ª Fase — LOS ANGELES
5ª FASE — SUBTERROR
6ª Fase — TOTAL BODY

OBS: Depois da 6ª Fase, não há passwords, pelo menos na 7ª Fase.

3º BRONZE

Bruno Vinelli Nunes de Oliveira Araújo
João Pessoa — PB

***SOL DEACE* (MEGA)**
Slow Motion:
Na tela de apresentação digite: ABC, ABC, BC e BA (como na revista SG Nº 13). Inicie o jogo, pause-o e fique apertando um dos botões sem parar.

OUTRAS DICAS CHOCANTES

Gleyson J. Pereira
São Luis — MA

***AYRTON SENNA'S SUPER MÔNACO GP II* (MEGA)**
Passwords:
1 — USA
2 — QELV — MNHP — Brazil.
3 — YKAB — IFBF — San Marino.
4 — IMDH — BGKJ — Mônaco.
5 — HFDS — KGIJ — Canadá.
6 — RUHU — JKFC — México.
7 — CQPT — XQNZ — França.
8 — BQNT — NQLM — Inglaterra.
9 — BXWT — ARLM — Alemanha.
10 — UBJW — UMSX — Hungria.
11 — BQMY — AGLY — Bélgica.
12 — AQUM — UGOS — Itália.
13 — ATBZ — EHLZ — Portugal.
14 — FSNF — SCAJ — Espanha.
15 — RBUI — PSRG — Japão
16 — DDKG — KCCV — Austrália

Jorge Caetano Júnior
Maringá — PR

***TAZMANIA* (MEGA)**
Para escolher fase neste jogo é preciso ter dois controles. Espere aparecer o título Tazmania. Aperte no segundo controle ABC e Start e depois no primeiro controle, apertando os dois juntos e depois solte. Se não funcionar, dê um reset e repita a operação. Ele deverá fazer um barulhinho diferente.
OBS: a operação acima só ativa a seleção. Para selecionar a fase no meio do jogo, há duas opções: ABC e Start, para passar à fase seguinte; C e Start para mostrar as fases para se optar.

***FATMAN* (MEGA DRIVE)**
Uma dica para esse jogo: quando você quiser jogar com o gordão é só digitar AB, para baixo e para a esquerda.

Bruno B. Vitorino
Serra do Japi — SP

***BLACK BELT* (MASTER)**
Para conseguir vidas infinitas: aperte o botão de início. Entre as telas vermelha e a do jogo, aparecerá rapidamente uma tela preta. Nela segure o reset até recomeçar o jogo.

Game Land

A TERRA DOS VÍDEO GAMES

NINTENDO
NEO GEO
GAME BOY
GAME GEAR
MÉGA DRIVE
SEGA GENESIS
SUPER FAMICOM
MASTER SYSTEM

VENHA CONFERIR:

- ☞ – LOCAÇÃO, VENDA DE CARTUCHOS E EQUIPAMENTOS NOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO
- ☞ – GARANTIA DE TODOS OS PRODUTOS
- ☞ – DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGA SUPER RÁPIDA
- ☞ – TENHA UMA LOJA GAME LAND PELO SISTEMA DE FRANCHISING E VEJA PORQUE SOMOS OS MELHORES

LOJA 1
AV. POMPEIA, 510
POMPEIA - SÃO PAULO
TELS. (011) 262-5257 - 262-3115 R.V.

LOJA 2
R. AURELIANO LEAL, 52
ÁGUA FRIA - SÃO PAULO
TEL. (011) 298-4432

LOJA 3
R. PARAGUAÇU, 334
PERDIZES - SÃO PAULO
TEL. (011) 826-9460

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.
A "EuSou" traz pra você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

Winners Champion

A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685